

ACAO SUPERDICAS: MEGA SNES SATURNO PLAYSTATION e PC

GAMES

NOVO
VISUAL

ESPECIAL

LUTE E ARREBENTE!

Mega MK3

72 fatais só
com 2 botões.

Ultimate MK3

37 Killer Kodes
+ 58 golpes e fatais
+ Mileena, Ermac
e Classic Sub-Zero

Marvel Super Heroes

Especiais,
Combos,
luta sem as jóias

E mais:
Street Fighter
Alpha &
Alpha 2

Fatal Fury
Real Bout CD
19 Complex Combos

Art of Fighting 3

Toshinden 2
Acesse os 4 chefes

Killer Instinct 2

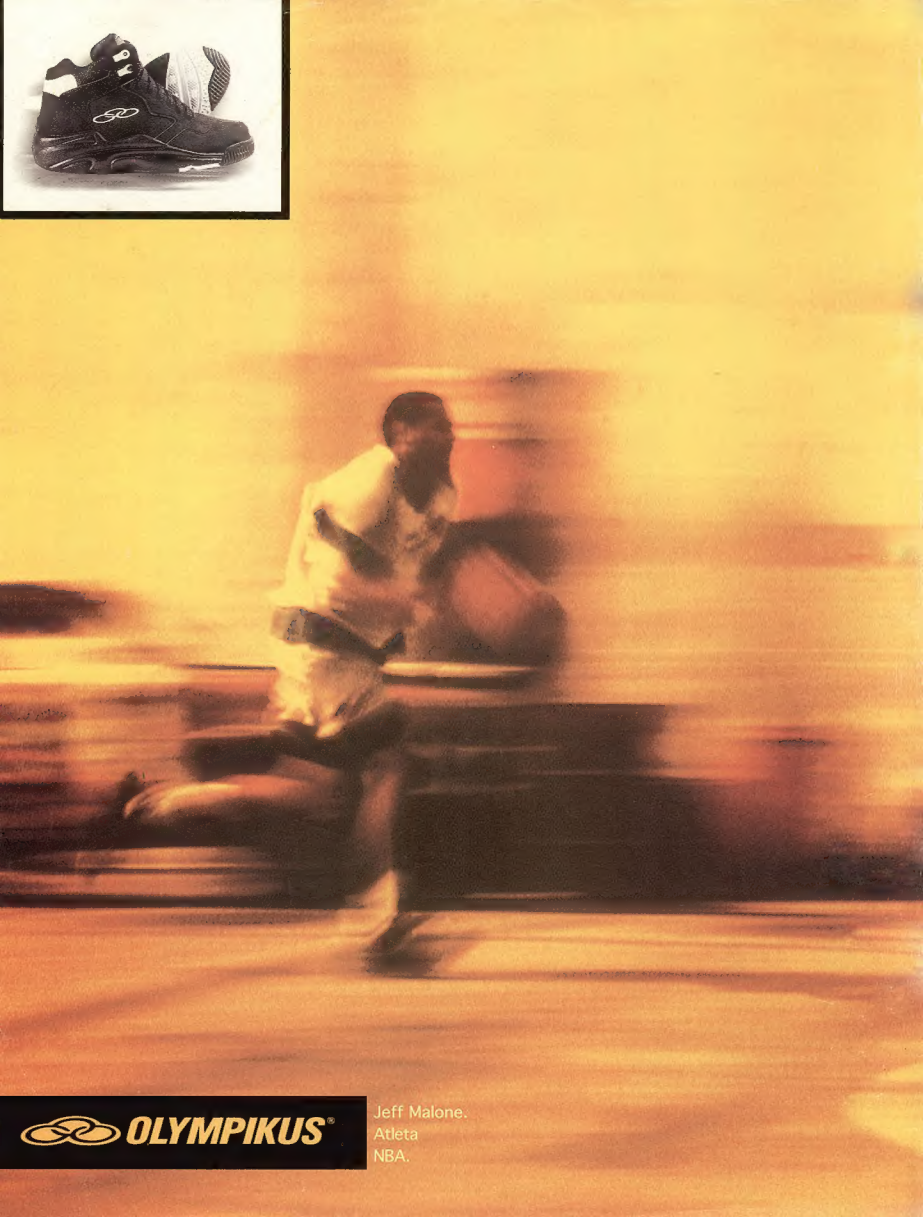
CHEGOU
ATROPELANDO!

ISSN 1630-041 EDIÇÃO 102 R\$5,50



9 770104 163000

102 >



 **OLYMPIKUS®**

Jeff Malone.
Atleta
NBA.

Cesta.

3,05 metros.

Jeff Malone: 1,92 metros.

Diminua

a diferença.



EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Bertinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

**ACAO
GAMES**

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montão
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Balto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Alilton O. Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Carqueira Pereira
Coordenadora de Produção: Erica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta Edição: Consultores: Ivan Cordon e Eduardo Murata. Ilustração de capa: Marcelo Bicalho, foto de Miguel Aun

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Diretor: Cláudio Santos
Gerente de Grupo: Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Milly Lombombe
Supervisores de Contas: Maria Luíza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Marília Hindi
Coordenadores: Antônio Perissinotto, José Soares, Mônica Rosetti e Tielko Kunyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Sílvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 102, Abril de 1996. São Paulo - Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 867-3300. Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313, Caixa Postal 4816, fax: (021) 532-1486/532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilização do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Dinners, ou cheque nominal, acrescentando 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER

IMPRESSO NA GLOBO COCHRANE GRÁFICA

Escultura em papel de Marcelo Bicalho, fotografada por Miguel Aun. Edição de Arte, Sônia Regina Aversa

START



Pode faltar de tudo, mas não pode faltar game de luta. É o que a moçada quer e esta edição está uma porrada no meio das idéias. Corremos atrás dos jogos que estão pintando em abril e maio e fizemos um review caprichado dos melhores que já estavam rolando. Você, que curte o gênero e entende de luta, vai ver que está no capricho. E que nos nossos leitores a gente bate, mas sopra!

Dicas 12 a 17 Shots 8 a 10

12 Mortal Kombat 3 (Mega)

Um batelão de Kick Ends exclusivos

17 Batman Forever (Mega)

15 Claymates (SNES)

16 Destruction Derby (Playstation)

16 Doom/Doom 2 (PC)

14 Doom (Playstation)

17 Doom Troopers (Mega & SNES)

16 Final Fight 3 (SNES)

16 Killer Instinct (SNES)

14 Mega Man X3 (SNES)

17 Off-World I. Extreme (Playstation)

17 Prince of Persia 2 (PC)

16 Sega Rally (Saturno)

15 The Jungle Book (Mega)

O Ultra vem aí

Informações quentes sobre o console que sai este mês no Japão

e mais...

- ★ Listão de lançamentos nacionais e mundiais
- ★ Novos arcades da Namco
- ★ Street Fighter em vídeo
- ★ Sites de games na Internet
- ★ O Novo Neo Geo CD

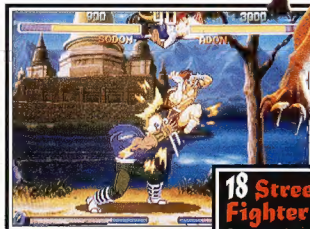
X-Salada 6

O espaço da galera

SÓ PORRADAS

22 Killer Instinct 2

O novo arcade já está arrepiando nos fliperamas.



26 Ultimate Mortal Kombat 3 (Arcade)

32 Marvel Super Heroes (Arcade/Quadrinhos)

34 Art of Fighting 3 (Arcade/N. Geo)

36 Street Fighter Alpha (Saturno/Playstation)

40 Toshinden 2 (Playstation)

42 Fatal Fury Real Bout (Neo Geo)

18 Street Fighter Alpha 2

Como será a nova versão, prometida para maio.

O GAME
QUE
VOCÊ
ESPERAVA

MARVEL
COMICS

MARVEL SUPER HEROES™

CAPCOM®

COIN-OP, INC.

FACE MY
TRUE FORM--
DIE!!

CAPCOM COIN-OP, INC.

3311-N. KENNICOTT AVE., ARLINGTON HEIGHTS, IL 60004, 708-797-6100.



O NEO GEO É DE 16 BITS?

Tenho um Neo Geo CD e acho o máximo. Mas há por aí uma revista dizendo que ele é de 16 bits. Como, se ele tem jogos incríveis de até 282 Mega? Um abraço.

Fernando A. Machado
Aratijo
Olinda, PE

Caro Fernando, o Neo Geo CD é mesmo de 16 bits, porque o chip mais importante do console é de 16 bits. Acontece que ele tem uma poderosíssima memória D-RAM de 56 Megabits. Isso explica também porque ele não é barato. Falou?

SUPER MARIO RPG

Gostaria de saber quando esse game vai sair. E como derrotar o chefe final de Super Bomberman?

Marcelus Miranda Jr.
Engenho de Dentro, RJ

Hello Marcelus e toda a galera de Engenho de Dentro. Saudações de Ação Games! Super Mario RPG sai agora em maio e deve arrepiar, já que é da Square e ela não pisa no tomate. Quanto a Super Bomberman, se você chegou ao chefe, já tem a senha e não precisa de ajuda. Vá tentando. Mas curta um truque da hora: use 5656 pra encolher seu Bomberman.



Olha a Mai Shiranui aí, gente! Esta, de autoria do Alexandre Ramos, de Caxias do Sul (RS), leva toda pinta de passista de escola de samba. Mas muito mais comportada...



Sacaneamos a família Simões Feitosa, de São Paulo. Olha o novo visual do "seu" Manoel e do filho, Fábio.



Toy Story para o Flávio H. O. Reino. Surpresa do irmão Luis.

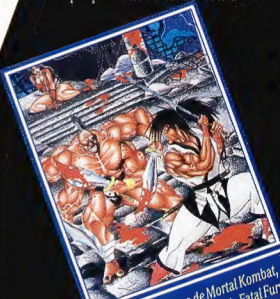


BLACKTHORNE

Vocês deram este jogo? Me mandem umas passwords, por favor.

Fernando O.P. Silva
Araras, SP

Claro que publicamos, Fernando. Vá anotando aí, as senhas dos inícios e finais de cada fase: Árvore (RRYB/CGDM), Areia (TJDF/Y4DJ), Castelo (HCKD/K3CH). Boa Curtição!



Boa mistura: Coro de Mortal Kombat, Mai Shiranui (deliciosa!) de Fatal Fury, Mai Shiranui de Samurai Shodown. O pai da mistura é Alessandro Ferreira dos Santos, de Botucatu (SP)

CEMITÉRIO DE MK3

Comprei o MK3 de SNES e estou sentido falta do cenário do cemitério.

Geyson de Souza,
Campinas, SP

Atenção Geyson e desesperados jogadores de MK3: parem de mandar cartas com essa pergunta pois quase já não há mais espaço para andar aqui na redação. Galeira, é simples: a matéria sobre MK3 foi multisistemas, mas usamos a versão mais detonante, que é a de Playstation. Infelizmente, não há cenário do cemitério nos carts de Mega e SNES. As fotos são da versão de PS. Consolem-se ouvindo Pat Cemetery, com os Ramones. Bom Kombat e câmbio final!



Minuoca brava e turbinada!!! Traços e cores do Vando de Souza, de Jacaré (SP)



Carinha de anjo, armas em punho... Esta Psylocke do Márcio V. Guedes, de São Paulo (SP), está DEMAIS!!!

PROMOÇÃO

Mizuno E VOCÊ EM ATLANTA

A **Mizuno** levará você para Atlanta para assistir a cerimônia de abertura das Olimpíadas / 96

Responda a pergunta abaixo, preencha e envie o cupom:

"Qual a marca que o esporte exige?"

R e g u l a m e n t o

1- O concurso "Mizuno e você em Atlanta" é aberto a todas as pessoas que queiram participar e que residam em território nacional. Cada concorrente poderá participar com quantos cupons quiser, desde que enviados em envelopes separados. Os cupons deverão estar totalmente preenchidos e trazer a resposta correta. Só serão válidos os cupons originais. Os cupons que não atenderem as especificações acima serão considerados nulos.
2- Cada cupom, deverá ser enviado em um envelope à Editora Azul S. A. Mizuno e você em Atlanta, com a identificação de qual revista o cupom foi retirado, para Av. das Nações Unidas, 5777 - 4º andar, CEP 05479-900 - São Paulo - SP.
3- O prazo para o envio dos cupons encerra-se no

dia 27/05/96, valendo a data de postagem do Correio. O sorteio será realizado na sede da Editora Azul, no dia 31/05/96, com livre acesso aos interessados. O sorteio será realizado em duas etapas consecutivas, a saber: na primeira fase, serão sorteados 10 cartas por revista cujos contemplados farão jus a um Kit Mizuno, composto de 1(um) tênis Mizuno e 1(uma) camiseta esportiva Mizuno; na segunda fase, as cartas já premiadas serão devolvidas à urna de onde será sorteado o prêmio principal. Nesta segunda fase será sorteada apenas 1(uma) carta, cujo contemplado fará jus a duas passagens aéreas para Atlanta, nos Estados Unidos, estadia em apartamento duplo e 2 ingressos para a cerimônia de abertura das Olimpíadas/96.

4- A obtenção de passaporte e visto para os E.U.A. ficam por conta do ganhador. No caso de qualquer impedimento de ordem legal, a Mizuno dará ao premiado um outro pacote turístico, nacional, com valor equivalente ao prêmio anterior.

5- A participação nesta promoção implica na aceitação irrestrita deste regulamento.

6- Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados nas revistas Ação Games ed. 105, Carícia UAU ed. 273E, Fluir ed. 129, Terra ed. 51, ShowBizz ed. 132 e Boa Forma ed. 109.

7- Não podem participar desta promoção os funcionários das empresas envolvidas (Editora Azul e Mizuno) bem como os seus parentes.

Nome _____

End. _____

Cidade _____ Est. _____

CEP _____ Tel. _____

A marca que o esporte exige é: _____

Este cupom foi recortado da revista: _____





ULTRA 64 SERÁ LANÇADO EM SETEMBRO NOS STATES

A Nintendo anunciou oficialmente o lançamento do seu novo console para 30 de setembro, nos Estados Unidos, e para o final do ano na Europa. Não há data para o lançamento no Brasil, embora a Playtronic esteja negociando e se preparando para fazer o lançamento para o Natal. O console também foi rebatizado: ele se chamará apenas Nintendo 64 em todo o mundo, mas o logotipo continuará diferente no Japão.

Segundo o vice-presidente executivo da empresa, Peter Main, a Big N decidiu adiar o lançamento americano porque ficou com medo de não dar conta das encomendas, como de fato aconteceu no pré-lançamento do Saturno nos States.



Outras novidades

A Nintendo confirmou o preço de 250 dólares (não vale para o Brasil, ok?) e anunciou o lançamento futuro de um drive para discos magnéticos. Ao contrário dos cartuchos e CDs de jogos, que não permitem gravação, o drive permitirá que o jogador grave dicas e outros dados que personalizem seus jogos. Os discos armazenarão perto de **64 megabytes**: quase 16 vezes a memória do primeiro Donkey para SNES. O acessório também aumentará a memória RAM do console em 1 a 2 megabytes.

Sempre segundo a Nintendo, o drive dará ao N64 o dobro da velocidade de desempenho do Playstation e do Saturno, que são de 32 bits. Até o final do ano deverão sair de 8 a 12 jogos e o drive, que terá preço de acessório, ou seja, menos que os US\$ 250 do console. É esperar para cobrar.

Namco arrepia com novos arcades

Três novas máquinas by Namco, que vão estourar em breve nos fliperamas daqui. Confira.

Dirt Dash - Um simulador de carros diferente: você não se preocupa com adversários, mas com árvores, rochas, troncos e outros obstáculos em estradas off-road. Maneiríssimo.

Time Crisis - Game de tiro poligonal, na linha de Virtua Cop. É o primeiro da Namco nesse gênero.

Soul Edge - Pau! Pau! Pau! A Namco promete que Soul Edge será seu melhor arcade de luta. No século 15, clãs de lutadores se enfrentam para tentar conquistar as espadas da Salvação e da Destruição. O game trará gráficos poligonais renderizados, bons efeitos sonoros e personagens com armas e estilos de luta diferentes. Oooh!



Time Crisis:
Game de tiro que trará até diferentes ângulos de câmera



Soul Edge:
uma das melhores promessas de game de luta para este ano



Um dos cenários off-road de Dirt Dash. Desafio pedreira por toda a parte

★ Novo Neo Geo

A SNK do Japão lançou um novo modelo de Neo Geo, o CDZ, com drive de CD de dupla velocidade, em caráter de teste. Segundo a Neo Geo do Brasil, não se sabe se o modelo será lançado pra valer.

★ E3 vai pegar

Fogo - Só pra lembrar: dias 16 a 18 de maio vai rolar a Electronic Entertainment Expo, em Los Angeles, onde será feita a exibição oficial do Nintendo 64 nos States. Ação Games vai estar lá. Fique ligado!

Sega poderá usar a M2 do 3DO

Deu na imprensa japonesa: a Sega estaria negociando com a Matsushita (dona da Panasonic), os direitos de uso da placa M2 de 64 Bits, criada para o 3DO. A notícia não foi confirmada nem pela Sega, nem pela Matsushita, mas parece ter um fundo de verdade. A placa M2 é poderosa e a Sega estaria interessada nela para desenvolver produtos exclusivos para o Saturno. Com eles, teria boas armas para enfrentar o Playstation, o 3DO 64 Bits e, principalmente, o Nintendo. Mas, por enquanto, a notícia não tem confirmação.

Até que enfim: Jogo de turma no Playstation



O adaptador da Sony segue a linha de desenho do joystick: parece um bumerangue

Hip, Hip, Urra! Vem vindo aí uma pá de acessórios para o console da Sony, inclusive o esperadíssimo adaptador para até 4 jogadores. Demorou, hein!

Todos os acessórios estão sendo lançados inicialmente no Japão, a maioria entre março e abril. O adaptador para 4 jogadores é da própria Sony e custará cerca de 50 dólares. Com dois deles, dá pra debulhar em 8 camaradas em linha. Também da Sony, um mouse para os games-cabeça.

Da Konami, o PS receberá uma pistola de tiro, lançada para o game Horned Owl. Da Namco, sairá um novo controle tipo paddle, especial para debulhar clássicos de arcade, além do controle Nejjicon, especial para games de corrida. Também vão pintar novos controles da Ascii,

um para arcades e outros com memória programável.



Controle da Ascii, especial para arcades

3DO: a Goldstar desistiu e CATU FORA!

O Grupo Goldstar anunciou, nos Estados Unidos, que não vai fabricar mais seu modelo de 3DO. Oficialmente, a empresa disse que as vendas não estavam boas. Mas sabe-se que a gota d'água foi o acordo que a 3DO fez com a Panasonic, dando exclusividade de direitos sobre a placa M2 do futuro 3DO 64 bits. Os coreanos da Goldstar não gostaram da exclusividade dada aos japoneses.



Street Fighter 2 no vídeo

Chega este mês às lojas os volumes 1 e 2 das fitas de vídeo com a série Street Fighter 2 da tevê, produzidas pela Premiere Filmes. No vol. 1 estão os três primeiros episódios e no vol. 2, mais duas histórias. No começo, as fitas vão pintar apenas para venda, com preços entre R\$19,00 e R\$25,00, dependendo da loja.



Para os caras da Interplay, pelo game Cyberia para PC, Playstation e 3DO. Uma mistura inovadora dos gêneros Adventure e Simuladores.

Power também para a Disney Interactive. Pocahontas para o Mega Drive ficou redondinho.



Para a U.S. Gold, por Johnny Bazookane, para Playstation e Saturno. Concepção infantil, com desafio de adulto: cara, não dá!

LISTÃO

Lançamentos mundiais, de fevereiro a início de março, já nas prateleiras brazucas.

Nossa avaliação: Bom, regular, fuja!



A-Train, Playstation, Simulador/Estratégia. Bom.

Alien Trilogy, Playstation, Ação/Tiro. Bom.

Ardy Light Foot, SNES, Ação. Bom

Final Fight 3, SNES, Luta. Bom.

Assault Rigs, Playstation, Nave. Regular.

BC Racers, 3DO, Corrida. Regular.

Captain Quasar, 3DO, Aventura. Bom.

Chess Master 3D, Playstation, Xadrez. Bom.

College Slam, Mega/Saturno, Basquete. Regular.

Cyberia, Playstation/3DO, mistura de Simulador com Adventure. Bom.

Geon Cube, Playstation, Puzzle. Bom.

Guardian Heroes, Saturno, Ação/Luta. Bom.

Gun Bird, Saturno, Nave. Bom.

Johnny Bazookatone, Playstation/Saturno, Aventura. Fuja!

King's Field, Playstation, RPG. Bom.

Krazy Ivan, Playstation, Simulador. Bom.

Mystaria, Playstation, RPG. Bom.

NBA in Zone, Playstation, Basquete. Regular.

Phoenix 3, 3DO, Aventura. Bom.

Pocahontas, Mega, Aventura. Bom.

Pre Historic Man, SNES, Aventura. Regular.

Road Rash, Playstation, Corrida. Bom.

Scooby Doo, SNES, Aventura. Bom.

Zoop, Mega Drive, Puzzle. Bom.



Bons filmes viram CDs infantis

A Tec Toy pôs nas lojas ótimos títulos infantis em CD-ROM. São CDs educativos e de lazer, que servem também pra aprender inglês. São eles: Pocahontas Animated Story Book, Lion King Activity Center, The Indian in the Cupboard (A Chave Mágica) e Meu Castelo de Fantasia.

Detone N@ Internet

Se na sua casa ou escola tem um micro com acesso à Internet, não marque touca. Vasculhe e revire os "sites" que listamos aqui. Pra quem ainda não tá por dentro, esses sites mostram listas de lançamentos com imagens dos games, entrevistas com criadores de jogos, dão desenhos e dicas. Nas próximas edições tem mais. Nintendo - <http://www.nintendo.com> Sega - <http://www.sega.com> Sony - <http://www.sony.com> 3DO - <http://www.3do.com> Capcom - <http://www.capcom.com>

Jogos lançados oficialmente no Brasil este ano, para consoles domésticos. Games prometidos para os meses seguintes estão indicados, mas podem atrasar. São mais fáceis de encontrar nas lojas

MADE IN BRAZIL

Mega Drive

Phantasy Star 2 (em português), RPG, para março/abril

Earthworm Jim 2, Aventura, para março/abril

Star Trek Fleet Academy, Mega 32X, Aventura

Toy Story, Aventura, março

Saturno

Fifa Soccer 96, Futebol

Misty, RPG

Rayman, Aventura

Robotica, Ação

Master

Ariel - A Pequena Sereia, Aventura

Super Nes

Dragon - A História de Bruce Lee, Luta

Michael Jordan in Chaos in the Wind City, Ação

Pitfall - The Mayan Adventure, Aventura

Shaq Fu, Luta

Super Bomberman 2, Estratégia

The Ignition Factor, Ação

Nintendo

Castlevania 3: Dracula's Course, Aventura

The Flintstones: Surprise at the Dinosaurs Peak, Aventura

Rocket Ranger, Aventura

Neo Geo

Samurai Shodown 3 CD, Luta

Fatal Fury Real Bout CD, Luta, março/abril

Art of Fighting 3 CD, Luta, abril

Stamp

**COMPRE E RECEBA
PELO CORREIO**

CAMISETAS
ESTAMPA FRENTE E COSTAS
MANGA CURTA E LONGA
TAMANHOS PP, P, M, G
TEL.: (011) 299-7478



PREÇOS
M. CURTA (VGC): R\$ 25,00
M. LONGA (VGL): R\$ 29,50

NA COMPRA COM CARTÃO OU
CHEQUE GANHE 10% DESCONTO



COSTAS

VG - 02

COSTAS

SEJA UM REVENDEDOR DA STAMP
SOLICITE INFORMAÇÕES POR TELEFONE OU CARTA



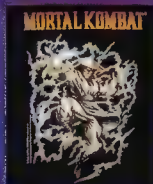
VG - 03



VG - 05



VG - 05



VG - 06



VG - 07



VG - 08



VG - 09



VG - 10



VG - 11



VG - 12

COMO FAZER SEU PEDIDO

VOCE TEM 3 OPÇÕES DE PAGAMENTO

CARTÃO DE CRÉDITO: O VALOR DO SEU PEDIDO SERÁ DEBITADO
AUTOMATICAMENTE NO SEU CARTÃO DE CRÉDITO

CHEQUE: PREENCHA CHEQUE NOMINAL À STAMP JÁ COM O
DESCONTO E ENVIE PARA: RUA HELIODORA, 321 - CEP 02022-051
SÃO PAULO - SP

REEMBOLSO POSTAL: PAGUE A SUA ENCOMENDA AO RETIRAR NO
CORREIO

EM QUALQUER OPÇÃO A DESPESA POSTAL SERÁ PAGUA PELO CLIENTE

VOCE RECEBERÁ UM AVISO DO CORREIO PARA RETIRAR SUA
ENCOMENDA NA AGÊNCIA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA
ENVIEAR PELA SEQUINTE FORMA DE PAGAMENTO

☐ CARTÃO DE CRÉDITO
☐ CHEQUE
☐ REEMBOLSO POSTAL

AUTORIZO O DÉBITO DESTA PEDIDO EM MEU CARTÃO DE CRÉDITO

☐ CREDICARD ☐ MASTERCARD
☐ DINERS ☐ VISA

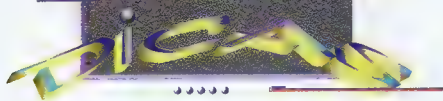
TITULAR: _____
Nº: _____
VALIDADE DO CARTÃO: ____/____/____

TOTAL DA COMPRA R\$ _____

REF.	TAM.	MOD.	REF.	TAM.	MOD.

NOME: _____
END: _____
CEP: _____ CID: _____ EST: _____

ENVIE O CUPOM ACIMA PARA STAMP
RUA HELIODORA, 321 - CEP 02022-051 - SÃO PAULO - SP



Mega Drive

MORTAL KOMBAT 3

Prorrogação - Que tal descolar mais tempo para detonar os Fatalities? Com o código enviado pelo leitor Douglas Sousa Santos, de São Paulo (SP), fica muito fácil: **955 955**

No Patience - Isso mesmo! Sem paciência é o código para acelerar o relógio que marca o tempo regressivo do Round. O código para conseguir isso foi enviado pelos leitores Nicácio Nunes Lopez de Queiroz e Leandro da Silva Santos, de Brumado (BA): **494 494**

Quick End - Golpes fatais com comandos simplificados? Sim! Dica espertíssima enviada pelos leitores Alisson Roberto Joenck e Willian A. Joenck, ambos de Porto Alegre (RS). Na tela de menu, faça a sequência C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑. Para ativar a opção Killer Kodes vá para o item Quick End. Agora você pode escolher entre Fatalities 1, Fatalities 2, Animalities, Babalities e Friendships. Confira a sequência para cada personagem.

FATALITIES 1



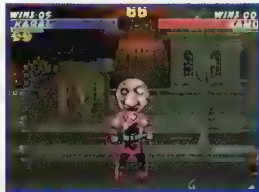
Liu Kang - → + LK (longe)
Sheeva - → + LP (perto)
Sektor - ↓ + Block (a dois passos distância)
Shang Tsung - Segure LP + ↓ (perto)
Night Wolf - → + Block (perto)
Sindel - → + Run + Block (perto)
Smoke - ↓ + Block (longe)
Sonya - → + Run (livre)



Cyrax - → + Run (perto)



Jax - → + Block (perto)



Kabal - → + Block (a dois passos de distância)



Kano - → + HK (a dois passos)

NO CAPRICHÔ!



Kung Lao - ↓ + Block (distância livre)

Stryker - → + LK (longe)

Sub-Zero - ← + Run (a dois passos)

FATALITIES 2



Sektor - ↓ + Block (a um salto)



Sheeva - Segure HK + → (perto)

Cyrax - ↓ + HP (livre)

Jax - → + LK (a um salto)

Kabal - ↓ + HK (perto)



- Sindel - ↓ + Block (a dois passos)
 Smoke - ↑ + Run + Block (a dois passos)
 Sonya - ↓ + Run + Block (a um salto)
 Stryker - ↓ + Block (perto)
 Sub-Zero - → + Run (perto)

ANIMALITIES

Lembre-se que para deflagrá-los é preciso fazer o Mercy antes: no **terceiro** Round, aperte Run, ↓ ↓ e solte o Run.



Sub-Zero - ↑ + Block (perto)



Sonya - Segure LP + → (perto)



- Night Wolf - → + HP (a um salto)
 Liu Kang - ↓ + Run + Block (livre)
 Kung Lao - ↓ + HP (perto)
 Kano - Segure LP + → (perto)



Shang Tsung - ↓ + LP (perto)



Sindel - ↑ + Hp (perto)

- Cyrax - ↓ + Block (perto)
 Jax - ↓ + LP (perto)
 Kabal - Segure HP + → (perto)

BABALITIES

- Cyrax - ← + HP (livre)
 Jax - ← + LK (livre)
 Kabal - ← + LK (livre)
 Kano - ← + LK (livre)
 Kung Lao - ↓ + HP (livre)
 Liu Kang - ← + HK (livre)
 Night Wolf - ← + LP (livre)
 Sektor - ← + HK (livre)
 Shang Tsung - ← + LK (livre)
 Sheeva - ← + HK (livre)
 Sindel - ↑ + Run (perto)
 Smoke - ← + HK (livre)
 Sonya - ← + LK (livre)
 Stryker - ← + HP (livre)
 Sub-Zero - ← + HK (livre)

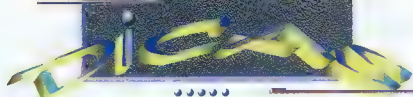
FRIENDSHIPS

- Cyrax - ↑ + Run (livre)
 Jax - ↑ + LK (livre)
 Kabal - ↑ + HK (livre)
 Kano - ↑ + HK (livre)
 Kung Lao - ↑ + LK (livre)
 Night Wolf - ↓ + Block (a um pulo)
 Sektor - ↓ + HK (a um pulo)
 Shang Tsung - ↓ + LK (livre)
 Sheeva - ↓ + HP (livre)
 Sindel - ↑ + Run (livre)
 Smoke - ↑ + HK (a um pulo)
 Sonya - ↓ + Run (livre)
 Striker - ↓ + LP (livre)
 Sub-Zero - ↑ (perto)



Smoke - → + Block (a dois pulos)

- Kano - Segure HP + → (perto)
 Kung Lao - → + Block (perto)
 Night Wolf - ↓ + Block (perto)
 Sektor - ↑ + Block (perto)
 Sheeva - ↓ + Block (perto)



SNES

Mega Man X3

Playstation

Doom

Itens especiais -
Nossos pilotos são de-
mais! Vejam só
que dicas es-
peretas eles
descolaram:

em todas as fases existem itens escondi-
dos e aqui você confere a relação deles. Mozeia!

Blast Hornet

Life-Up - Aumenta marcador de energia

R-Armor - Robô

???????? - Parte especial da armadura

Blizzard Buffalo

Life-Up - Aumenta marcador de energia

S-Tank - Tanque extra de energia

Foot-P - Botas

Gravity Beetle

Life-Up - Aumenta marcador de energia

Change-F - Robô

???????? - Parte especial da armadura

Toxic Seahorse

Life-Up - Aumenta marcador de energia

Change-X - Robô

???????? - Parte especial da armadura

Volt Catfish

Life-Up - Aumenta marcador de energia

S-Tank - Tanque extra de energia

Body-P

Crush Crawfish

Life-Up - Aumenta marcador de energia

Change-H - Robô

???????? - Parte especial da armadura

Tunnel Rhino

Life-Up - Aumenta marcador de energia

S-Tank - Tanque extra de energia

Head-P - Capacete

Neon Tiger

Life-Up - Aumenta marcador de energia

S-Tank - Tanque extra de energia

Arm-P - Aumenta poder de fogo

A arma certa para cada chefe

Gravity Beetle - Parasitic Bomb

Toxic Sea Horse - Frost Shield

Blizzard Buffalo - Mega Buster

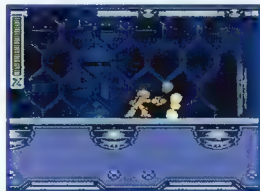
Blast Hornet - Gravity Well

Volt Catfish - Tornado Fang

Crush Crawfish - Triad Thunder

Tunnel Rhino - Acid Burst

Neon Tiger - Spinning Blade



Armadura dourada - Durante o jogo você en-
contra quatro cápsulas para transformar a arma-
dura de Mega Man e mais quatro especiais. Todas
elas estão nas fases acima marcadas com os pon-
tos de interrogação (?). A grande sacada é não
pegar nenhuma delas, pois você só pode usar uma
destas partes especiais. Mas nossos leitores são
mesmo do balacubaco. Dêem uma olhada na dica
do Otávio de Moraes, de Mogi das Cruzes (SP):
primeiro detone todos os robôs, na primeira fase
dos mestres. Na parte onde caem as bolas com
espinhos, siga a primeira, caia no buraco e deslize
pela parede esquerda até achar outro buraco e
uma cápsula vermelha. É nesta cápsula que você
pega todas as partes especiais da armadura. Lem-
bre-se: você precisa estar com todas as armas chei-
as e com a energia completa. Ai é só detonar com
o Mega Man dourado.

Sem robôs - Se você não curte muita dureza, use
a senha abaixo para ir direto à fase dos mestres.
Para pegar a armadura dourada depois de digitar
essa password, bastará fazer a diquinha anterior.

2377

5163

6462

7847

Cheats - Veja só que debulhão de dicas descola-
mos para Doom. Logo após começar uma partida,
aperte Start para pausar o jogo e digite as seqüên-
cias abaixo.



Invencibilidade - ↓, L2, □, R1, →, L1, ←, ○

Todas as armas - X, △, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←

Raio-X - L1, R2, L2, R1, →, △, X, →

Mapa completo - △, △, L2, R2, L2, R2, R1, □

Itens no mapa - △, △, L2, R2, L2, R2, R1, ○

Seleção de fases - →, ←, R2, R1, △, L1, ○, X

Passwords para os níveis secretos - Agora
debulhe nestas fases também.

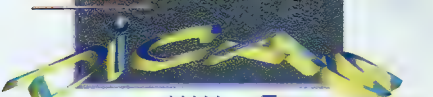
Level 55 - PF7XZ3NVVV

Level 56 - N4VKJXHCZ1

Level 57 - PLMK8YHYO2

Level 58 - WLHYHCPOQQ

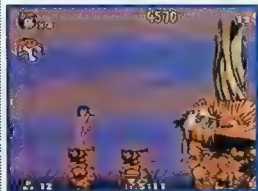
Level 59 - JCGDNFL556



Mega

The Jungle Book

Lute com Shere Kham - Esta dica é do paulistano Vinícius V. dos Santos.



Aperte Start para pausar o jogo em qualquer fase e faça a sequência: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B. Antes de enfrentar o tigrão é bom pegar algumas armas, senão...

SNES

Claymates

Warp Zones - Que tal chegar mais rápido em alguns lugares importantes deste game? Veja como.



Para o Pacífico - Nas duas primeiras flores de Clayton Yard (foto) de quatro pulinhos rapidamente.

Para o Japão - Em Cape Clay-na-veral vá para a direita até achar um imã, suba nele e dê quatro pulos rapidamente.



Para a África - Quando chegar em Lili Ponds vá para a direita até achar uma máquina de fazer samurais suba nela e dê quatro pulinhos rápidos.

ACESSÓRIOS 32 bits

EXCLUSIVOS

A DIFERENÇA ENTRE VENCER E DETONAR.

GAME SHARK

Cartucho programável, já vem com códigos para os jogos de SAT e PSX mais quentes do momento. Permite armazenar outros 10.000 códigos.

E ainda tem

4 Mega de

memória para

salvar seus jogos.

R\$ 99,90



MEMORY CARD +

Cartão de memória com 8 vezes a capacidade do cartão original (2 vezes para a versão SAT). Grave as fases, os recordes e os super-poderes conquistados em qualquer jogo com opção de "SAVE". Imperdível para games de esportes, aventura e RPG.

R\$ 74,90



ACESSÓRIOS INTERACT/STD

- Joystick tipo Arcade (R\$ 89,90)
- Controle Básico (R\$ 49,90)
- Controle com Turbo/Slow Motion
- Cabo de RF (para antena)

R\$ 74,90
cada



ACESSÓRIOS ORIGINAIS

- Direção Arcade (SAT) (R\$ 129,90)
- Controle Standard
- Pistola para Virtua Cop (SAT)
- Cabo de Interligação (PSX)
- Adaptador 4/6 Jogadores

R\$ 74,90
cada

(SAT) = Saturn - (PSX) = PlayStation

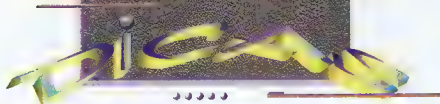
IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUIDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

LIGUE GRÁTIS E RECEBA EM CASA

0800 130 500

DIRECTSHOPPING

Preço de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nos preços de impostos será cobrada à parte. Preços válidos enquanto durar o estoque. Aceitamos cartões com validade original. Mercados no Brasil ou EUA.



SNES

Killer Instinct



Combo animalesco - Sequência maravilhosa enviada pelo leitor Christian Santos Lopo, de Porto Alegre (RS). Delíre! Orchid - 45 Hits

Comece com um Combo Breaker (←2s. → + CF)

para deixar sua barra piscando. Daí emende: ←2s. → + CF, → + SFr, →2s. ← + CM, ← + SFr, ←2s. → + CF, ← + SFr, ←2s. → + CF, → + SFr, ↓ ↓ + SM e termine com um Ultra Combo. Até aí são 43 hits. Então detone o Power Breaker para acertar mais 2 hits: ↓ ↓ → + SFr.

Cenários e músicas - Para escolher cenários e músicas em KI basta faça a sequência abaixo, enviada pelo leitor Marcelo H. Silva, de Nova Ponte (MG). Mas lembre-se: os códigos só funcionam no modo versus. Quem escolher o personagem primeiro seleciona o cenário, quem escolher por último seleciona a música. O comando para escolher música e cenário é o mesmo para seu determinado personagem. Mas dá para escolher o cenário de um personagem e a música de outro.

Gladius - ↑ + SFr	Gladius - ↑ + SF
C. Thunder - ↓ + SFr	Eyedol - ↓ + SFr
Spinal - ↑ + CFr	Orchid - ↑ + CM
Carro na rua - ↓ + CFr	Sabrewulf - ↓ + CFr
Secreto - ↑ + SC	Cinder - ↑ + CF
Riptor - ↓ + SM	Fulgore - ↓ + CF

Playstation

Destruction Derby

Password - Vamo bate lata!! Com esta dica é só entrar na corrida e demolir os adversários, sem danos para o seu carro. Escolha qualquer opção de jogo e, quando o game pedir para colocar o seu nome, digite: !DAMAGE!



PC

Doom 1 e 2

Debug - Dica implacável do Rafael Giovanni Steil, da Candelária (RS). Use e detone!

Força - **IDBEHOLDS**
Invulnerabilidade - **IDBEHOLDV**
Invisibilidade parcial - **IDBEHOLDI**
Automap - **IDBEHOLDA**
Traje anti-radiação - **IDBEHOLDR**
Óculos especiais - **IDBEHOLDL**
Serra - **IDCHOPPERS**
Escolher fase - **IDCLEV** (nº da fase)
Atravessar paredes (só no Doom 2) - **IDCLIP**
Invencibilidade - **IDDOD**
Mudança do Automap - **IDDT**
Todas munições, chaves e armas - **IDKFA**
Muda a música (digite o número, só para DOOM 2) - **IDMUS**
Localização - **IDMYPOS**
Atravessar paredes (DOOM) - **IDSPISPOPD**

SNES

Final Fight 3

Golpes especiais - Ótima dica do Rodrigo Lopes, de Penha (SC). Quando sua barra Super estiver cheia, surge alguém. Neste momento faça a sequência.



Haggar - → ↓ ↓ + Y



Guy - → ↓ ↓ ↓ ← + Y

Dean - ↑ ↑ → ↓ ↓ ↓ ← ← ↑ + Y

Saturno

Sega Rally

Lancia Stratos - Dica expertíssima, enviada pelo Lúcio R. Inoue, do Japão, para pegar o Lancia Stratos. Na tela de Modo de Jogo, em que aparece a opção Arcade, faça a sequência X, Y, Z, Y, X e... pronto. O carro é seu!

Pista Extra - Para acionar a pista extra Lake Side use esse truque muito simples. Na tela de seleção, coloque sobre Time Attack, segure os botões X + Y e aperte C três vezes. Bingo!

Playstation

Off-World Interceptor Extreme

Dinheiro - Diz aí, era isso que você estava querendo; uma grana mole para arrasar com tudo neste jogo esperto. Na tela de seleção, escolha Options e faça a sequência, □, X, ○, □, X, ○, □, X, ○, □, X, ○, L1. Comece o game no Story Mode ou Arcade Mode e sua grana estará no máximo.

Mega & SNES

Doom Troopers

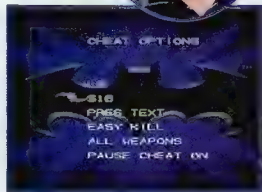
Seleção de fases - Acesse a tela secreta de seleção de fases. Basta entrar com a password ARGONATH.



Mega

Batman Forever

Cheat Menu - Dica maravilhosa para o seu morcego. Na Tela de Seleção, faça a sequência seguinte para acessar o Cheat Menu: ← ↑ ← ← A, B, Y. Dá pra selecionar fases, todas as armas e o Easy Kill (superporrada).



PC

Prince of Persia 2

Debug Mode - Na tela do prompt do diretório do game digite PRINCE YIPPEEY YAHOO para ativar os códigos.

- Shift + T - Aumenta Life
- Shift + I - Inverte a tela
- Shift + B - Elimina o cenário
- K - Detona todos inimigos da tela

TOP GAME

LOCADORA • VÍDEO • GAME • CD



PANASONIC

3DO

O 32 bits com mais de 200 jogos disponíveis



LOCADORA DE GAMES

SUPER NES



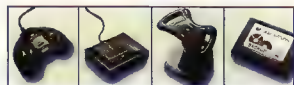
THE Best
play

(Nintendo)

SATURN



VENDAS DE APARELHOS, FITAS E ACESSÓRIOS



ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

EGW

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

TOPE GAME MOEMA

Loja 2: Av. Ibiapá, 180 - SP - Tel: (011) 543-3304

TOPE GAME PINHEIROS

Loja 1: Rua Purpurina, 390 - SP - Tel: (011) 212-5319

Street Fighter Alpha 2



Alpha 2

Arcade, Capcom, Luta, 1 ou 2 jogadores

Gráficos mais claros, com maior sensação de profundidade e boas músicas. As mudanças no Select Mode e opção de estilo de luta para o Gen prometem criar batalhas mais interessantes.

Em breve você vai curtir os melhores golpes de SFA2 em Ação Games



O chinês Gen, resgatado da primeira versão de SF.

Está prometido para pintar em maio nos fliperamas do País a nova máquina de Street. SFA2 vai rolar com o nome brazuca - Zero 2 - e é uma espécie de revisão do original, que tinha cenários muito fracos. Agora sim, eles estão dez! O game traz muitas mudanças: mais personagens (dos quais cinco novos), uma barra de Time Combo, algumas inovações no Select Mode e um lutador, Gen, com dois estilos de luta.

A Capcom já avisou que o jogo possui 21 lutadores. Como somente 18 são conhecidos, há 3 escondidos por descobrir. Especula-se que dois deles sejam Blanka e Guile. O game promete arrepiar.

O chefe, sem códigos

SF Alpha 2 traz todos os personagens da versão anterior e pode-se jogar com o Dan, M. Bison e Akuma sem ter de usar códigos. Há ainda alguns lutadores de outros jogos: Gen, do SF original, Rolent, do Final Fight II, Dhalsim e Zangief de SF2. A única personagem inédita é Sakura, uma estudante japonesa apaixonada pelo Ryu.

Com tantos lutadores e novos truques, o jogo promete combates homéricos. Por isso, dá uma sacada no novo sistema de Combos.



Sakura sapeca um especial em Ryu - seu ídolo - no cenário do bairro japonês



Adon encara Sodom, no novo cenário com montanhas

Custom Combos

A coisa funciona da seguinte maneira: sua barra de Time Combo vai se preenchendo sempre que segura dois chutes e um soco, ou dois socos e um chute. Com a barra cheia (ou apenas em parte), qualquer golpe atirará o Combo. O truque só acaba quando a barra se esvazia. Da para criar seqüências devastadoras.

Apenas Gen traz dois estilos de luta a escolher. Para lutar no estilo Manties, basta apertar os três botões de soco; apertando os 3 de chute, você aciona o Crane



Bando de arruaqueiros. Guy parte pra cima de Ken no meio de uma festa

Dramatic Mode

O novo Select Mode permite ir direto para o Dramatic Mode, sem usar códigos. Para quem não sabe, o Dramatic é o modo em que dois jogadores enfrentam o computador. Antes, podia-se usar apenas Ken e Ryu, sempre contra M. Bison. Agora você pode escolher qualquer personagem e também o rival.

NA DIRECT SHOPPING VOCÊ ACHA OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES, DIRETO DOS EUA.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

O game de futebol mais realista para o Super NES, com 36 seleções mundiais.

SÓ R\$
99,90



CHRONO TRIGGER

O melhor jogo de RPG já lançado para o SNES. Gráficos deslumbrantes e 10 finais diferentes.

SÓ R\$
109,90



MEGA MAN X3

Último lançamento da série de maior sucesso do Super Nintendo. 13 fases de muita ação e aventura.

SÓ R\$
104,90



DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com mais de 100 níveis.

SÓ R\$
104,90

TOP 10 16 BITS

- 1- FIFA Soccer 96 (SN/MD) (R\$ 99,90)
- 2- Mortal Kombat 3 (SN/MD) (R\$ 109,90)
- 3- Yoshi's Island (SN)
- 4- Breath of Fire 2 (SN)
- 5- Esquadrão Marte (SN) (R\$ 79,90)
- 6- Legend Of Zelda (SN) (R\$ 79,90)
- 7- Wrestlemania (SN/MD) (R\$ 109,90)
- 8- Final Fantasy 3 (SN) (R\$ 109,90)
- 9- Toy Story - Disney (SN/MD)
- 10- Killer Instinct (SN)

NOVIDADES 32 BITS

Virtua Cop 2 (R\$ 114,90)
Sega Rally (R\$ 99,90)
Street Fighter Alpha (R\$ 99,90)
X-Men Children of the Atom
FIFA Soccer 96
Virtua Fighter 2 (R\$ 99,90)
Hang on GP
Gex
Thunderstrike 2
Alien Trilogy

SATURN

2x **R\$ 330,00**

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Daytona USA (R\$ 99,90), Toshinden
Remix, Mortal Kombat II, Dungeons & Dragons (R\$ 99,90),
Darkstalkers, Cyberia, Bugi (R\$ 84,90), Worldwide Soccer
(R\$ 84,90), VR Virtua Racing, Street Fighter The Movie,
D, Wing Arms, ViewPoint,
e muitos outros.

R\$ 94,90 cada



ACESSÓRIOS 32-BITS

Controle Original
Controle com Turbo
Controle Básico (R\$ 49,90)
Cartão de Memória
Adaptador 4/6 Jogadores
Direção Arcade (SAT) (R\$ 129,90)
Cabo Inteligência (PSX)

GAME SHARK da InterAct
Exclusivo! (R\$ 99,90)
Cartucho programável,
já vem com códigos
para detonar os melhores
jogos de SAT e PSX

PSX 32-BITS

Street Fighter Alpha (R\$ 99,90)
Road Rash
Mortal Kombat 3 (R\$ 99,90)
Tekken (R\$ 84,90)
FIFA Soccer 96 (R\$ 99,90)
Ridge Racer (R\$ 84,90)
Gex
Kings Field + R6P (R\$ 99,90)
Magic Carpet
Descent

PLAYSTATION

2x **R\$ 320,00**

R\$ 94,90 cada

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:

Toshinden (R\$ 99,90),
ESPN Extreme Games
(R\$ 84,90), Destruction Derby (R\$ 99,90),
Doom (R\$ 99,90), Twisted Metal, Cyberia, Krazy Ivan,
Loaded, Darkstalkers, Thunderstrike 2, D, Zero Divide,
Top Gun, Wrestlemania Arcade e muitos outros.

NOMAD

EXCLUSIVO! O Genesis portátil, compatível com mais de 500 jogos já lançados para o sistema. Possui entrada para segundo controle e tela colorida de alta resolução.

2x **R\$ 180,00**

RESERVE JÁ SEU CONSOLE ULTRA 64

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. PRETE E IMPOSTO JÁ INCLUIDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS 0800 130 500 E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

AGORA NA INTERNET.
<http://www.dshop.com>

Foto de fundo em 3D: a imagem é uma reprodução de uma obra de arte. A reprodução de uma obra de arte é permitida desde que não seja utilizada para fins comerciais. A reprodução de uma obra de arte é permitida desde que não seja utilizada para fins comerciais. A reprodução de uma obra de arte é permitida desde que não seja utilizada para fins comerciais.

* TÍTULOS EM NEGRITO SÃO LANÇAMENTOS DO MÊS



Programa das Nações Unidas
o Contúbil Internacional

LIBERDADE

É NÃO DEPENDER DE DROGA NENHUMA PRA VIVER.

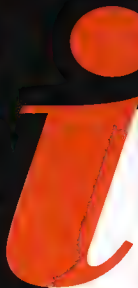
Você sabia que a luta de libertação é o primeiro de muitos passos para a liberdade? O primeiro passo é reconhecer que a droga não é a solução. A segunda etapa é reconhecer que a droga não é a única saída. A terceira etapa é reconhecer que a droga não é a única saída. A quarta etapa é reconhecer que a droga não é a única saída. A quinta etapa é reconhecer que a droga não é a única saída. A sexta etapa é reconhecer que a droga não é a única saída. A sétima etapa é reconhecer que a droga não é a única saída. A oitava etapa é reconhecer que a droga não é a única saída. A nona etapa é reconhecer que a droga não é a única saída. A décima etapa é reconhecer que a droga não é a única saída.

A GENTE TE AJUDA A SAIR DESSA. LIGUE: TELESUS - DDG (061) 800.0778

MINISTÉRIO DA SAÚDE



A RARE
ARREBENTA
A BOCA DO
BALÃO



Você não vai resistir. Uma rápida olhadela já revela que cada gráfico de K12 foi retrabalhado, reanimado e renderizado novamente pelos magos da Rare. Agora, Ação Games vai lhe mostrar a primeira aparição dos novos combatentes: Maya, Tusk, Kim Wu e Cargos. Confira também os primeiros golpes e estratégias exclusivas. Uma grande diferença: os Link Moves agora são ilimitados e o game valoriza quem ataca mais efetivamente. O som está power, muito power. Sem dúvida, surge mais um grande game de luta.

INSTANT

Jogabilidade

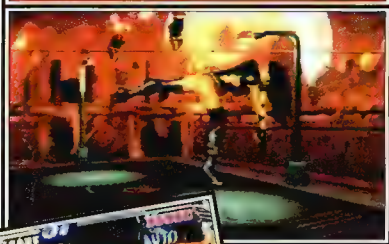
É um show! Agora os **Link Moves** ilimitados permitem seqüências de combos gigantescas. O Jago, por exemplo, pode exceder um milhão de golpes. Pelo menos é o que afirma a Nintendo. K12 também inova trazendo **Combo Enders** (de finalização) e Combos com mais de 60 hits.

Os **Combo Breakers** ficaram mais fáceis: agora socos quebram chutes e chutes quebram socos. Só isso já deve melhorar o rendimento dos atuais 33% para 50%. Mais: o **Auto Double** (contra-ataque) também foi simplificado. Para executá-lo basta utilizar qualquer golpe (Soco ou Chute) de força imediatamente inferior à do golpe inimigo. O cara veio pra cima com um CM? Sapeque Sfr ou Cfr. E assim por diante, sacou?

Cabelereira Tecnológica

Essa é demais! Até o cabelo foi tratado. Uma boa dose de cremes

Outro movimento novo: em um fight contra Jago, Orchid executa um melo árabe, passo típico do balé clássico



energia. Outros, como o de Sabrewulf, têm uma extensão: a parede se quebra e a luta continua do lado de fora do castelo.

Barra de Super

Não é uma idéia nova, mas é bem-vinda. K12 agora tem as barras de Super que você conheceu nos games da Capcom. Quanto mais você bate, mais ela carrega. Quando está cheia é possível detonar os Super Moves. Nesta matéria, damos uma tonelada de Super Moves.

tecnológicos da Rare e as madeixas agora voam conforme os golpes. Aliás, todas as telas têm elementos em movimento. Mais um incremento do Alia's Power Animation 3-D Software, da Rare. O mesmo que deu gráficos de última geração para o Donkey e Killer 1. Todos os cenários foram refeitos e alguns têm elementos fatais para o lutador: reiou perdeu

KILLER INSTINCT 2

Arcade, Nintendo/Rare/Williams,
Luta, 1 ou 2 jogadores

Além das melhorias e inovações gráficas, com cabelos ao vento e novos cenários, o grande destaque é a simplicidade dos golpes. Auto Doubles e Combo Breakers estão mais fáceis e os Link Moves são zilmatos.

10

CT 2

CARNE NOVA NO PEDAÇO

TUSK

Um índio espadachim gigante que foi parar na Ultratech. Tente seu golpe Back Stab e também o The Conqueror com →, SF e destrua.

Special Moves

Boot Kick - → ↓ ↓ ↓ ←, Chute
Web of Death - → ↓ ↓ ↓ ←, SF
Skull Splitter - ← ↓ ↓ ↓ →, Chute
The Conqueror - → ↓ ↓, Chute ou Soco
Back Stab - → ↓ ↓ ↓ ←, Sfr
Fake Skull Splitter - ← ↓ ↓ ↓ →, Sfr
High/Low Sword - ← ↓ ↓ ↓ →, CF
Combo Breaker - → ↓ ↓, Soco ou Chute

Super Moves

The Destroyer - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ →, SF
Flame Sword - → ↓ ↓ ↓ → ←, Cfr
Triple Kick - → ↓ ↓ ↓ → ←, CF
Vicious - ↓ ↓ ↓ ↓ → ←, CF
Rolling Super - → ↓ ↓ ↓ ↓ → ←, SF

KIM WU

Como Maya, Kim Wu é boa em ataques de perto e seus Super Moves são formidáveis. Tente sua escalante magia Fireflower para alistar os adversários, seguida de CF.

Special Moves

Tornado Kick - → ↓ ↓ ↓ ←, Chute
Firecracker - → ↓ ↓ ↓ ←, SM ou SF
Splitkick - ← ↓ ↓ ↓ →, Chute
Fireflower - → ↓ ↓ ↓, Sfr
Fireball - ↓ ↓ ↓ →, SM ou SF
Air Fireball - no ar, ↓ ↓ ↓ ←, SF
Combo Breaker - ↓ ↓ →, Soco ou Chute

Super Moves

Snap Dragon - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ →, SF
Super Slash Kicks - → ↓ ↓ ↓ ← →, CM
Spinning Stashes - → ↓ ↓ ↓ ← →, SF

MAYA

Ela vive nas ruínas dos templos Mayas, ataca com duas adagas e pica o adversário. Tente o Flip Kick, seguido por um golpe de adaga.

Special Moves

Flip Kick - ← →, CM
Savage Blades - ← →, SM
Mantis - ← →, SF
Jungle Leap - ← →, CF
Cobra Bite - ← →, Sfr ou Cfr
Air Dive - → ↓ ↓ ↓ ←, SF
Rolling Super - → ↓ ↓ ↓ ← →, SF
Combo Breaker - ← →, Soco ou Chute

Super Moves

Tree Cutter - → ↓ ↓ ↓ →, SF
Super Dive - → ↓ ↓ ↓ ← →, CF
Flip Flop - → ↓ ↓ ↓ ← →, Cfr
Slicer - → ↓ ↓ ↓ ← →, SM

GARGOS

Pouco se sabe sobre esta criatura mítica, que tomou o lugar de Eyedol como chefe no torneio da Ultratech. Dizem que é um gárgula vivo.



Kim Wu salta e manda sua poderosa magia Fireflower



ABREVIACÃO DOS COMANDOS

CF - Chute Forte
Cfr - Chute fraco
CM - Chute Médio
SF - Soco Forte
Sfr - Soco Fraco
SM - Soco Médio

GANHE GRÁTIS ESTES ADESIVOS

**QUEM ANDA COLADO
É ADESIVO.**

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

CUIDADO



CÃO FERROZ

2000
SAÚDE PAZ AMOR
O BARATO É CHEGAR LÁ!

ETIQUETA ADESIVA TEM NOME
MACK COLOR
(011) 941-4499

**ESPORTE
NÃO É DROGA.
PRATIQUE!**

Uma Campanha da MACK COLOR - Etiquetas Adesivas (011) 941-4499

**DÊ UM
LÉ NA
VIOLENCIA**

Nº DO CELULAR
999 9999

EM CASO DE PERDA OU
EXTRAVIO LIGAR PARA:

NOME: _____

FONE: _____

APOIO **MACK COLOR**
(011) 941-4499

ESTE ADESIVO É PARA VOCÊ COLAR
NO SEU APARELHO CELULAR.

QUANTIDADE LIMITADA

PARA RECEBER GRATUITAMENTE ESTES ADESIVOS, PREENCHA O CUPOM ABAIXO E ENVIE COM UM SELO PARA:

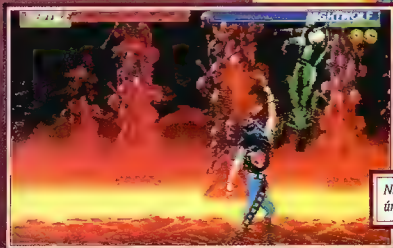
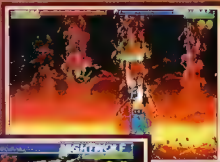
MACK COLOR Etiquetas Adesivas Ltda. - R. Francisco Marengo, 339 - Tatuapé - S. Paulo
CEP 03313-000 - Fone: (011) 941-4499 - Fax: (011) 941-4470

Nome: _____
Endereço: _____
CEP: _____ Cidade: _____ Estado: _____

Arcade

Zero são secretos e estão camuflados nas interrogações da tela de escolha. Eles são acionados através do Ultimate Kombat Code. Por fim, Noob Saibor, Human Smoke e Rain são os personagens escondidos do jogo.

Finishing Moves



Existem fortes rumores sobre um novo tipo de Fatalità, o Brutality! Por enquanto ninguém sabe, mas Ed Boon garantiu que a Brutality é o novo tipo de armadilha dessa versão, durante um bate-papo na America Online. Fique ligado!

Novos Modos de LUTA

UMK3 traz dois novos modos de luta: o "2 on 2 Endurance" e o "8-Man Tournament Mortal Kombat". O modo "2 on 2 Endurance" é igual

dois Endurances.

ENDURANCE MATCHES

As antigas fases do primeiro Mortal Kombat estão de volta. Os Endurances Matches são os estágios onde você enfrenta dois lutadores seguidos, apenas com uma barra de energia. Fique esperto - no segundo Endurance Match do 2º Master, você luta contra três personagens seguidos.

Nightwolf detona um Stage Fatality em Reptile, no cenário de Scorpion. Este é o único Stage Fatality novo da versão

Ultimate Kombat 3

Novos lutadores, mais sangue e truques na última versão

Os TESOUROS de SHAO KAHN

Se você chegar ao final do jogo, poderá escolher os tesouros perdidos de Shao Kahn. São 12, cada um num boxe. O jogo oferece apenas os 4 primeiros tesouros no modo Novice, 7 no Warrior e 11 nos dois Master. Para conseguir os 12 é preciso vencer o campeonato do 8-Man Tournament. Confira em qual boxe está cada tesouro.

1. Dragon - Tournament Outcome - Vê o final do game
2. MK3 - Galaxian - jogo o minigame de nave
3. Yin Yang - Battle/Errmae - luta contra o Errmae
4. "3" - Battle/Noob Saibot - luta contra Noob Saibot
5. "P" - Random Selection - escolhe aleatoriamente do prêmio
6. Lightning Bolt - Fatality Demonstration 1 - mostra o primeiro Fatality de um lutador
7. Goro - Fatality Demonstration 2 - mostra o segundo Fatality de um lutador
8. Raiden - Fatality Demonstration 3 - mostra o terceiro Fatality de um lutador
9. Shao Kahn - Noob Saibot/Errmae Endurance - luta contra 2 lutadores, a Classic Sub-Zero e Noob Saibot
10. Scorpion - Classic MK2 Endurance - luta contra 2 lutadores, a Classic Sub-Zero e Noob Saibot
11. "P" - Mega Endurance - luta contra Noob Saibot, Errmae, Smoke, Classic Sub-Zero e Mileena
12. "P" - Supreme Demonstration - mostra o jogo inteiro



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Arcade/luta, 1 ou 2 jogadores, Williams

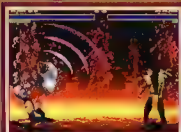
8.0

Versão muito parecida com a anterior, em gráficos, sons e desafio. Vale conferir pelos novos personagens e mistérios.

CONHEÇA AS NOVAS TELAS

UMK3 apresenta 16 telas, das quais cinco são novas.

Scorpion's Lair Cavern



O estágio de Scorpion é um inferno de chamas e cavernas. Acreditando um gancho no adversário, a tela vai para a "The Cavern", a única fase nova que permite o Stage Fatality. A tela tem um enigma indecifrável: após um Stage Fatality, segure os dois botões de Run e Shao Kahn dirá "Crispy!" (Se fritou!). Ou depois de detonar um gancho, segure HP e um dos programadores pinta e diz a mesma coisa. Parece só um detalhe, pois nada acontece.



Shao Kahn acompanha a luta de seu trono, ornamentado por um gigantesco gargula vermelho.

Desert



A tela da Jade é um vasto deserto. Repare em Cyber Cyran, quebrado e enterrado na areia.

Galaxian Game



Galaxian é um joguinho tipo Space Invaders, que nasceu no MK3. Há três maneiras de acessá-lo. A primeira é chegar ao final do jogo e pegar o símbolo no Treasures of Shao Kahn. A segunda é entrar com o Kombat Kode correto. E a terceira é ganhando 100 partidas seguidas (Os caras beberam, certo?)

Waterfront



Um grande rio separa os lutadores da cidade ao fundo. As lutas rodam sobre uma plataforma.

Blue Portal



É nesta fase que estão os personagens escondidos. As lutas rodam nessa plataforma.

KOMBATENTES SEKRETOS

A tela de seleção do UMK3 traz três dragões com lutadores secretos. O da esquerda esconde a personagem Mileena: a clone da princesa Kitana retorna ao UMK3 com todos os golpes especiais originais do MK2. O do meio reserva Ermac. O nome teria surgido da mensagem Error MACro do MK1. O lutador é um ninja vermelho com o teleport do Scorpion. e outras surpresas. E o último, da direita, revela o Classic Sub-Zero. Não confunda com o Sub-Zero do MK2. Apesar de ter o Ground Freeze, o Classic Sub-Zero é original do MK1. Esses três lutadores secretos são acionados com o Ultimate Kombat Kode



LUTADORES ESCONDIDOS

Os lutadores secretos são aqueles que não aparecem na tela de seleção, mas podem ser chamados para o combate durante a partida. Eles são geralmente mais poderosos que os lutadores normais e possuem habilidades únicas.

Um dos lutadores secretos é o Noob Saibot, que aparece como uma silhueta negra. Outro é o Human Smoke, que pode se transformar em uma fumaça. O terceiro é o Rain, que é um ninja de cor púrpura. Esses lutadores são chamados para o combate durante a partida.

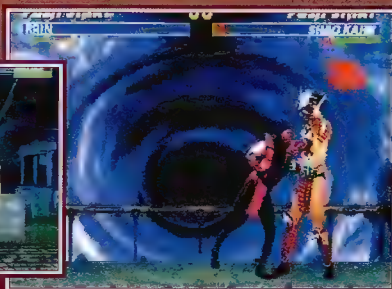
Dois escondidos lutam ao mesmo tempo: Noob Saibot encara Human Smoke



Liu Kang devora Human Smoke com seu Animate



Rain, o mais misterioso dos personagens escondidos, enfrenta o grande mestre Shao Kahn.



COMBOS

Existem três tipos de combos no UMK3. Os do primeiro tipo são os que só utilizam as seqüências de botões. Os do segundo tipo misturam golpes normais (ganchos, chutes etc) com especiais (movimentos com direcional). Os do terceiro tipo misturam seqüências de botões com golpes especiais e são chamados de Combos Initializer. Para você entender melhor iremos usar o Reptile como um exemplo.

Experimente esse. Faça o Initializer de Botão com HP, HP, ↓ + LP. Você irá acertar o adversário três vezes e o cara será arremessado para o alto. Dai acerte dois HPs, uma voadora pronta (Pulo + Chute) e um Slide. Esse combo simples garante 8 hits com um damage de 40% no inimigo.

Outro truque legal é usar HP como voadora, aumentando assim um hit na contagem geral de acertos do combo. Confira agora os termos usados nos combos.

Voadora pronta - Pule, já apertando um botão de chute.

Cross Kick - Voadora que acerta chute nas costas do inimigo

100% Hit combo - Tira toda a energia do rival e só vale contra o computador

Vertical Kick/Punch - Pule reto na frente do adversário e, quando estiver descendo, acione um chute ou um soco.



Novos morphs de SHANG TSUNG

Os 14 morphs conhecidos continuam valendo. Os morphs em Mileena, Ermac e Classic Sub-Zero só funcionam se você os habilitou com UKK.

Kitana - → ↓ → Run
Reptile - Run, BL, BL, HK
Jade - ↓ ↓ → ↓ LP
Scorpion - → ↓ ↓ ↓ + BL
Mileena - Run, BL, HK
Ermac - ↓ ↓ ↑
Classic Sub-Zero - BL, BL, Run, Run

KOMBAT KODES

O primeiro jogador controla os botões LP, BL, LK, e o segundo jogador controla LP, BL, LK. A sequência de toques nos botões é
 Dragão = 0 toques, MK = 1 toque, Yin Yang = 2, "3" = 3, "7" = 4, Ralo = 5,
 Goro = 6, Raiden = 7, Shao Kahn = 8, Caveira = 9

033 000 - Primeiro jogador com 50% da energia

000 033 - Segundo jogador com 50% da energia

707 000 - Primeiro jogador com 25% da energia

000 707 - Segundo jogador com

25% da energia

020 020 - Sem defesa

100 100 - Sem agarrão

987 123 - Sem barras de energia

033 564 - Vencedor contra Shao Kahn

688 422 - Dark Kombat

460 460 - Rápido Kombat

466 466 - Rápido Kombat

985 125 - Psycho Kombat

205 205 - Vencedor enfrenta Smoke

769 342 - Vencedor enfrenta Moob Saibot

642 468 - Galaxian

969 141 - Vencedor enfrenta Motaro

010 010 - Throwing Encouragement

330 033 - Kombat Zone - Jade's Desert

666 444 - Kombat Zone - Scorpion's Lair

091 190 - Kombat Zone - Bell Tower

050 050 - Kombat Zone - Noddy's Dorian

933 933 - Kombat Zone - (Classic Sub-Zero)

880 880 - Kombat Zone - The Subway

666 333 - Kombat Zone - The Graveyard

343 343 - Kombat Zone - The Roof

820 028 - Kombat Zone - The Pit III

079 035 - Kombat Zone - The Street

880 220 - Kombat Zone - The Balcony

123 901 - Kombat Zone - Soul Chamber

800 400 - Kombat Zone - The Temple

077 022 - Kombat Zone - The Bridge

002 003 - Kombat Zone - The Waterfront

004 700 - Kombat Zone - Cavern

300 300 - Silent Kombat

227 227 - Explosive Kombat (somente para
 "2 on 2 Endurance")

022 220 - Explosive Kombat sem agarrão
 (somente para "2 on 2 Endurance")

788 322 - Fast Uppercut Recovery

ULTIMATE KOMBAT KODES

O Ultimate Kombat Kode é o mesmo que o Kombat Kode. A diferença é que traz dez quadradinhos para cada jogador, sempre nos botões HP, LP, BL, LK, HK. O UKK só aparece depois do Game Over. Conheça os códigos para jogar com Mileena, Ermac e Classic Sub-Zero.

Mileena
 22264 22264

Ermac
 12344 44321

Classic Sub-Zero
 81835 81835



Acima, a tela para você colocar seus códigos Ultimate. Ao lado, você vê os três secretos já habilitados

Garantia
 Total



A REVENDA FERA
 EM CARTUCHOS NOVOS
 E USADOS.

PROMOÇÃO

Sem concorrência, confira!!!

CARTUCHOS NOVOS E USADOS.
 TUDO PARA SUA LOCADORA!!!

LIGUE

para nós ou venha nos visitar.
 Remetemos para todo o Brasil.
 Aceitamos permuta, facilitamos
 o pagamento.

De SEGUNDA a SÁBADO
 das 09:00 hs às 19:00hs.
 Av. Cruzeiro do Sul, nº 2.752 - Solos 21 / 22

SANTANA
 FONES: (011) 298-8778 / 290-2788



A MAIS COMPLETA
 LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS
 LANÇAMENTOS

MEGA DRIVE SEGA CD

SATURN SUPER NES

NEO GEO JAGUAR

NEO CD PLAYSTATION

3 DO 32 X

LOJA 1

RUA SERRA DO JAPI, 859
 TATUAPÉ-CEP 03309-000-TEL/FAX 941 9957

LOJA 2

RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
 SANTANA-CEP 02018-011-TEL/FAX 959 0530

Um golpe clássico: o Spear de Scorpion contra ele mesmo

OS PERSONAGENS SEKRETOS

Mileena

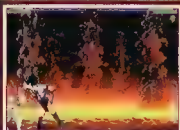
Sai Throw - segure HP por três segundos, solte, pode ser feito no ar



Sai Throw aéreo da Mileena contra ela mesma



Detonando um combo básico: são só 2 hits no rival



Fatality 1: pobre vítima

Teleport Kick - → →, LK
Roll - ← ←, HK
Fatality 1 - perto, ↓ → → →, LP
Fatality 2 - longe, ← ← → →, LK
Animality - perto, → → → →, HK
Babality - ↓ → → →, HP
Friendship - ↓ → → →, HP
Stage Fatality - ↓ → → →, LP
Combo Initializer 1 - Roll
5-Hit combo - Initializer 1, voadora pronta, Roll, Run, HP, Teleport Kick
6-Hit combo - HP, HP, ← →, HK, ← →, HK, ↑ → LK, ↓ → HK

Ermac

Fireball - ↓ → →, LP
Teleport Punch - ↓ → →, HP pode ser feito no ar
Tele Slam - ← ← → →, HK
Fatality 1 - Perto, Run, BL, Run, Run, HK
Fatality 2 - A dois passos, ↓ → → →, ↓, BL
Stage Fatality - Run, Run, Run, Run, LK
Combo Initializer 1 - HK, LP
Combo Initializer 2 - HP, HP, ← →, LP, ← → → →
Combo Initializer 3 - Tele Slam
Combo Initializer 4 - Teleport Punch
5-Hit combo - HP, HP, ← →, LP, HK, LK
7-Hit combo - Initializer 1, voadora pronta, Teleport Punch, Tele Slam, HP, HP, voadora pronta
7-Hit combo - Initializer 2, Tele Slam, HP, HP, Fireball
7-Hit combo - Initializer 3, HP, HP, voadora pronta, Teleport Punch, Tele Slam, HP, HP, voadora pronta
7-Hit combo - Initializer 4, Tele Slam, HP, voadora pronta, Teleport Punch, HP, HP, voadora pronta ou Fireball
100% Hit combo - Uppercut, Tele Slam, Uppercut, Tele Slam, Uppercut, Tele Slam, Uppercut



Fatality 1 de Ermac. POOR JAX!



Chute alto de Ermac contra ele mesmo. Os golpes comuns também causam estrago!

Classic Sub-Zero



Um agarrão de Classic Sub-Zero



Um Iceball contra um Ground Freeze. Que luta!

Ice Ball - ↓ → →, LP
Ground Freeze - ↓ → →, LK
Slide - ← → LP + BL + LK
Fatality 1 - perto, ↓ → → → →, HP
Stage Fatality - → → → → →, HP
Combo Initializer 1 - HP, HP, ↓ →, LP, ↓ →, HP
Combo Initializer 2 - Ice Ball, voadora pronta, Ground Freeze
Combo Initializer 3 - Ice Ball, Vertical Punch
Combo Initializer 4 - Ice Ball, Vertical Kick
5-Hit combo - HP, HP, ← →, LK, ← →, HK, → →, LK
6-Hit combo - Initializer 1, voadora pronta, Slide
9-Hit combo - Initializer 2, Vertical Punch, Initializer 1, voadora pronta, Slide
7-Hit combo - Initializer 3, Initializer 1, voadora pronta, Slide
8-Hit combo - Initializer 4, Initializer 1, voadora pronta, Slide

COMANDOS

HP = High Punch (soco alto)
LP = Low Punch (soco baixo)
HK = High Kick (chute alto)
LK = Low Kick (chute baixo)
BL = Block (defesa)
Run = Corrida

Marvel Super

Quem se liga em quadrinhos, se liga na Marvel. É por isso que Wolverine e companhia invadem direto as telinhas. *Marvel Super Heroes* traz para o arcade a história dos gibis (veja destaque), com personagens a menos: são seis heróis e quatro vilões que estão ao seu dispor. O jogo é curto. O visual é parecido com o dos *X-Men*, mas traz novos combos e um *Infinite Counter*, movimento conhecido como *Alpha Counter* em *Street Fighter Alpha* - veja matéria nesta edição.

Combos & Air Combos

Os Air Combos são a maior inovação nos movimentos. Eles permitem fazer combos com o inimigo no ar e são 20% mais eficientes que os combos normais. Existem vários modos de fazer um Air Combo. O mais fácil é lançar o rival para os ares e pular junto. Veja um exemplo de combo, seguido por Air Combo, com Wolverine. Basta seguir esta sequência e fazer algumas mudanças com outros personagens.



Comece com uma voadora com Sfr, Cfr, SM. Quando você estiver no chão, CM, CM, CF. O inimigo vai subir: salte com ele e detone com Sfr, SM, SM, SM, SF ou Drill Claw.

O Poder das Jóias



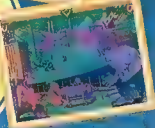
Cada uma das Jóias Espirituais tem uma função. De uma forma geral, elas funcionam para todos os personagens. Cada um tem uma habilidade especial com uma pedra específica (ver lista de golpes). Veja as funções gerais das pedras. O comando é o mesmo para todos os personagens.

Dicas

Jogar sem Jóias - Funciona apenas no modo Versus. Na apresentação dos personagens, aperte Start no 1P e depois no 2P para confirmar.

Segunda Cof do uniforme - Se o personagem estiver na barra de seleção superior, ↑ por dois segundos e aperte qualquer botão. Se estiver na barra inferior, segure ↓ por dois segundos e aperte qualquer botão.

Provocação - Para tirar um sarro doponente, faça ↓ ↓ + Start.



Time - O jogador fica mais rápido.

Power - Aumenta em 50% os danos dos golpes.

Reality - Funciona com botão de Soco ou Chute. O fraco lança fogo, o médio gelo e o forte raios. Start joga objetos e símbolos da Capcom.

Space - Aumenta a defesa em 50% e diminui sua perda de energia ao se defender de um especial.

Mind - Enche a barra de especial.

Soul - Enche a barra de energia.



Power Heroes

O que rola nos gibis

Se você curte X-Men, Aranha e companhia, corra atrás do gibi *Thamus Em Busca do Poder*, lan-

çando entre agosto e setembro de 93 e depois a saga *Desafio Infinito*, a continuação está rolando nas bancas com o nome de *Guerra Infinita*.

Estes gibis contam a história dos heróis da Terra contra o vilão Thamus, que quer dizimar metade da população do universo. Para isso, ele conta com a ajuda de seis gemas, chamadas de Joias Espirituais, e seus aliados. São eles: Magneto (que cria uma

nova lua para abrigar os mutantes), Shuma Gorath (se alimenta de medo), Black Heart (vilão de Aranha, que quer o nome dos Infernos) e Juggernaut (ex-fiel de Magneto). A série é muito legal e vai sair também em cartã para o SNES, com o nome *War of the Gems*.



AVEL
SUPER HEROES

Arcade, Capcom, luta
1 ou 2 jogadores.

8,5 Gráficos limpos, som legalzinho e bons combos. Uma boa receita, com um ingrediente diferente: o jogo é curto e acaba rápido. Para muitos é um defeito sério; mas é saudável para os bolsos.

TODOS contra TODOS

golpes comuns + TODOS os personagens

Infinito Counter → 4 + Soco
Gasta um pouco de energia especial
Especial → 4 → 3 + três Socos

Hulk



Gamma Charge → 4 → 3 + Chute

Gamma Tornado - perto do inimigo → 4 + Soco
Gamma Slam → 4 + 3 + Soco
Rip up the Earth → 4 + 3 + Soco
Pedra (Time) - Acerta duas vezes e faz sequência de combo com qualquer botão
Air Combo - abaixado, SF

Homem de Ferro

Uni Beam → 4 → 3 + Soco
Repulsor Blast → 4 + 3 + Soco
Pedra (Soul) - Quando acerta o inimigo, ele leva um choque
Bomb - Str + Ctr ou SM + CM ou Ctr
Fly → 4 + 3 + Soco
Air Combo - CF ou SM abaixado

Homem-Aranha

Web Ball → 4 → 3 + Soco
Web Swing → 4 + 3 + Chute
Web Throw → 4 + 3 + Soco
Spider Sting → 4 → 3 + Soco
Pedra (Power) - Duplica o personagem e cerca o inimigo
Air Combo

Wolverine



Especial → 4 + 3 + três Socos

Drill Claw - Direcional + Soco + Chute (ambos da mesma potência)
Tornado Claw → 4 + 3 + Soco
Berseker Barrage → 4 + 3 + Soco
Pedra (Power) - Fica com sombra, cada golpe acerta duas vezes
Air Combo - CF

Psylocke



Psy-Blast → 4 → 3 + Soco

Psy-Blade Spin → 4 → 3 + Chute
Ninjitsu → 4 + 3 + qualquer botão
Pedra (Power) - Transforma em três e te dá acimas
Air Combo - SF abaixado
Especial → 4 + 3 + 3 + três Chutes + Chute para continuar batendo
Especial → 4 → 3 + 3 + três Chutes

Capitão América

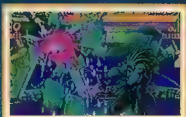
Shield Slash → 4 → 3 + Soco
Stars & Stripes → 4 → 3 + Soco
Charging Star → 4 + 3 + Chute
Cartwheel → 4 + 3 + Soco
Pedra (Power) - Aumenta o poder do golpe especial
Air Combo - abaixado, SM ou SF

Magneto

E-M Disruptor → 4 + 3 + 3 + Soco
Hyper Gravitation → 4 + 3 + 3 + Chute
Magnetic Blast - no ar, 4 → 3 + Soco
Fly → 4 + 3 + três Chutes
Pedra (Space) - Fica invulnerável por algum tempo

Black Heart

Dark Thunder → 4 → 3 + Soco
Pedra (Reality) - Invisibilidade
Air Combo - SM
Especial → 4 + 3 + três Chutes



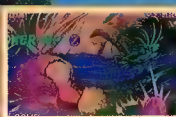
Inferno → 4 → 3 + 3 + Soco ou SM duas vezes (lança fogo) ou SF duas vezes (lança gelo).

Shuma-Gorath

Mythic Stare → 4 → 3 + Soco
Mythic Smash → 4 → 3 + Chute
Devitalization - perto, 4 → 3 + 3 + Chute
Ablorb Vitality - perto, 4 → 3 + Soco (pedra ou SF)
Pedra (Time) - Petrifica o inimigo
Air Combo

Jogge Trani

Gráficos limpos, som legalzinho e bons combos. Uma boa receita, com um ingrediente diferente: o jogo é curto e acaba rápido. Para muitos é um defeito sério; mas é saudável para os bolsos.



Earthquake Punch → 4 + 3 + Soco

■ Arcade

A SNK não perde tempo. *Art of Fighting 3* mais uma vez, vai os games de luta, apresentando gráficos dignos de plataformas 32 Bits e algumas fórmulas inovadoras. O primeiro game da série, lançado em 1992, foi também o primeiro jogo a incorporar uma segunda barra de energia e ainda criou os conceitos dos golpes especiais.

Vence o mais rápido e até o a

ART OF FIGHTING 3

RYO SAKAZAKI

Tiger Flame Punch - ↓ ↘ → +
Tiger Flame Kick - (perno do oponente no chão) ↓ ↘ ← + A
Thousand Kick Punch - → ← → + A
Lighting Legs Knock-out Kick - → ← + B
Tiger Blow - → ↘ + A



Flying Dragon God Kick - (durante o pulo) ↓ ↘ → + B

ROBERT GARCIA

Dragon Blast Punch - ↓ ↘ → + A
Great Spirit Kick - → ← → + B
Lighting Legs Knock-out Kick - → ← + B
Dragon Seiza - → ↓ ↘ + A

WON KOHSAN

Flying Mr. Stonehead - → ↘ + A
Attacker Mr. Minebuck - → ↘ + A
Invincible Mr. Warrior - → ↘ + A
Especial - → ← → → → + C

KAMAN KOHL

Hettinger Stobangriff - ↓ ↘ ← → + A
Gewaltigen Fubtritt von oben - ↓ ↘ → + B
Quick Under Straight - → ← → + A
Quick Back Knuckle - → ← → + B
Especial - → ↓ ↘ ← → → → + C

Movimentos Reais

Art of Fighting 3 apavora. As animações dos lutadores foram feitas com tecnologia de Motion Capture, que reproduz em desenho movimentos de lutadores reais filmados. O famoso Zoom In/Out está de volta, mas o efeito é tão suave que você quase nem percebe. E o som dispensa comentários, está ótimo.

Quanto ao estilo de jogo, as batalhas ficaram mais técnicas, com poucos golpes de magia. As lutas são resolvidas na base do encaixe das porradas e principalmente nos combos de botões. O game só não ganhou nota 10 pela quantidade de lutadores. São apenas oito, e só dois conhecidos: Ryo e Robert Garcia. Os demais são inéditos. O game já está rolando nos fliperamas e deve chegar em breve para o Neo Geo CD.

Vitória em 1 Round

O jogo traz algumas novidades ainda misteriosas. O grande destaque é o *Ultimate K.O.* Com ele, você pode acabar qualquer luta logo no primeiro round, numa melhor de três. Como? É simples: basta finalizar o round com um golpe especial, quando o rival estiver com a energia no mínimo, ou seja, quase sem defesa. Aplicado o golpe, você vê o estrago na hora: a roupa do perdedor se rasga, quase como no Art 2.

Inovação Engraçada

Uma novidade que poderá ser divertida é o sistema de aniversários. Agora, cada personagem tem sua data de nascimento na máquina e, jogando nesse dia, o lutador contemplado entra automaticamente no Heat Mode.

Dicas

Só é possível detonar o golpe especial quando seu personagem estiver apenas com 25% da energia total e com a segunda barra da energia cheia.

Os combos são bastante fáceis de serem aplicados. Um exemplo: faça com o Ryo A A C C B e, na sequência, detone o Tiger Flame Kick.

Para atacar o adversário no chão, faça ↘ + A ou B perto dele, logo depois de derrubá-lo.

Você pode encher a segunda barra de energia apenas segurando um dos botões A, B ou C.

Provocando o inimigo com o botão D, além da humilhação, você diminui a sua segunda barra de força.

uma espécie de "power up" do personagem. Você também pode fazer o Heat Mode em dias normais, mas somente em condições ainda misteriosas. No final

do game você é classificado através do tempo de jogo, não mais pelos pontos. E quanto mais rápido detonar a máquina, mais surpresas receberá no final.

aniversário do personagem ajuda

JIN FUHA

Spirit Camp
↓ ↓ ↓
Vacuum → → →
↓ ↓ ↓
Violent Bell → → →
Ninja Ride → → → B

KASUMI TODO

Todo Style Double
↓ ↓ ↓
Todo Style Menudo
Blow ↓ ↓ ↓
A Especial
↓ ↓ ↓
Repell Mameo

RENNY CHRISTON

Flick shot
↓ ↓ ↓
Whip Rush
→ → → A
Four Swift Kave
↓ ↓ ↓ A
Especial
← → → ←
↓ ↓ ↓ C

RODY BARTS

Revolving Rod
↓ ↓ ↓ A
Middle Kick
↓ ↓ ↓ B
Deceive Impact 1-2
(parry) → → → A
Especial
← → → ←
↓ ↓ ↓ C

Especial do Jin
↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + C



COMANDOS

Todos os movimentos valem com seu lutador do lado esquerdo

- A - Soco
- B - Chute
- C - Ataque forte
- D - Provocação

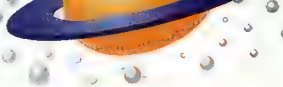
THE PATH OF THE WARRIOR:

ART OF FIGHTING 3

Arcade, SNK, luta,
1 ou 2 jogadores.

9,0 Belo visual,
boa jogabilidade e inovador nas fórmulas. Merece uma ficha pra conferir.

NETUNIA



Adquira somente
produtos originais

Netunia Import Export. Corp.

LIGUE JÁ: FONE: (011) 825-7600 FONE/FAX: (011) 66-5618

Quando você compra na NETUNIA, você está
adquirindo qualidade com segurança.

**.Consoles
.Cartuchos
.Acessórios Originais**

Temos também todas as
novidades em games. **Confira.**

Remetemos para todo o Brasil
com segurança e eficiência.

Saturno/Playstation/Arcade

Street Fighter

**CHEGOU
ARRASANDO!**

**STREET
FIGHTER**

Alpha

Capcom/Atari, 1 ou 2 jogadores,
Saturno/Playstation/Arcade

10 Reprodução
fiel da ver-
são arcade,
desde os gráficos, até sons e
jogabilidade. Em alguns
momentos chega a ser até
melhor. A inclusão do
Training Mode é bem-vinda.

F Quando ninguém mais acri-
ditava nele, o velho Street
ganha novo fôlego com
esta versão para Playsta-
tion e Saturno, que
está pra lá de boa. Todo o
visual, efeitos sonoros e
jogabilidade do arcade estão
nos CDs, inclusive os perso-
nagens ocultos Dan, Akuma e Mi-
lison. A novidade é o modo
Training, que sempre tem pin-
tado nas versões domésticas dos
bons arcades. Quanto ao nome,
o jogo continua com os dois,
Zero e Alpha. Escolhemos este,
porque é o oficial dos CDs ame-
ricanos, mas o arcade continua
se chamando SF Zero, no Brasil.

Combos E MAIS Combos



Curta essa sequência de Combo do Ryu.
É a mesma do exemplo acima



Quem debulhou o arcade e,
principalmente, o Killer Instinct
de qualquer sistema, já saca o
esquema. Mas quem está come-
çando agora, não terá muitas di-
ficultades. O lance é simples:
cada lutador tem dois tipos de
golpes. Um é o próprio Combo,
uma sequência animal que deto-
na o inimigo. Outro é o Link Move
(traduzindo, Movimento de Liga-
ção) que liga golpes normais ou
Combos, criando Super Combos.

A melhor maneira de começa-
r um Combo é com uma voadora.
Você pode executá-la de frente
para seu adversário ou nas costas
dele, depois de um pulo por
sobre o cara. É isso! Na prática
significa que você dá, por exem-
plo, uma voadora (que é um gol-
pe normal), um Link Move e
emenda um gancho (outro gol-
pe normal). Você fez um Combo
básico sem que seu adversário
consiga se defender. Se, em vez
de usar os movimentos básicos,
você utilizar as sequências de
Super Combos que publicamos
aqui, aí seu inimigo será mes-
mo arrasado.

Um Exemplo de Combo

Veja então este exemplo carac-
terístico: segure ↓ e aperte CM.
Você acertará uma rasteira em
seu inimigo, certo? Depois, sem
soltar ↓, faça → + SF. Normal-
mente, para fazer uma Fireball
seria preciso fazer ↓ → + SF.
Como você já estava segurando
↓ desde o primeiro golpe, agora
basta complementar a sequên-
cia para sair a Fireball. Aí está a
lógica dos Combos!

ACESSE OS PERSONAGENS SECRETOS



Na tela da foto, segure o
botão (ou botões) do
personagem que quer
escolher. Sem soltar-lo (s),
entre no modo de jogo de
sua preferência. Vá à tela de
escolha de personagens,
coloque o cursor sobre a
interrogação (?) e faça a
sequência correspondente.
Só então solte os botões.

Alpha

Street Fighter Alpha não é bom apenas pelos Combos. Assim como o Arcade, esta versão vem carregada de incrementos na jogabilidade. Confira!

OS GRANDES LANCES

SUPER MOVES



Você já conhece. São os golpes especiais feitos com a barra Super carregada. São três níveis de carregamento da barra e dá para fazer um Super Move em qualquer nível. Quando ela já estiver no terceiro nível você pode usá-la inteira de uma vez, ou parcialmente, fazendo até três movimentos individuais. Isso só depende da quantidade de botões que você aperta no final da sequência. Ou seja, fazendo o movimento e apertando um botão de Soco ou Chute, você dispara só um nível da barra de Super. E assim por diante.

Roll on the Ground



Trata-se de uma cambalhota no chão, movimentando o direcional meio-círculo em direção ao oponente. Dependendo do botão que você aperta depois do meio-círculo, ela pode durar a tela toda. É ótima para escapar de um ataque no canto e para inverter sua posição de ataque, surpreendendo seu adversário. Mas apenas alguns personagens possuem esses golpes.

Air Blocking



É um bloqueio aéreo. Quando seu adversário voa para cima de você, para iniciar um Combo, é possível neutralizá-lo. Pule também e, antes que ele acerte o primeiro golpe, aperte \square , ainda no ar. Pode não funcionar sempre, mas é perfeito na maioria dos casos.

Alpha Counters



Outro movimento interessante. Serve para reverter ataques contra inimigos que adoram dar voadoras e encostar nos cantos. Deve ser executado no exato momento em que seu personagem iniciar o movimento de defesa do ataque adversário. Cada Alpha Counter "gasta" um nível da barra de Super.



KEN & RYU VERSUS BISON

Só funciona no Saturno. Segure L + R, nos dois joysticks, aperte Start nos dois, inicie uma partida no Arcade Mode e faça, no primeiro controle: $\uparrow \uparrow$, solte L + R, $\uparrow \uparrow$, Sfr. No segundo controle: $\uparrow \uparrow$, solte L + R, $\uparrow \uparrow$, Sfr. Para Playstation termine o jogo no nível 5. Vai aparecer uma opção nova, Dramatic Mode.

Playstation e L + R no Saturno
Sequência - $\Delta, \square, X, \circ, \Delta$ (Playstation)
ou Y, X, A, B, Y (Saturno)

AKUMA

Botão L2 no Playstation e L no Saturno
Sequência - $\leftarrow \leftarrow \leftarrow \leftarrow \downarrow \downarrow$,
e $\square + \Delta$ (Playstation) ou X
+ Y (Saturno)

Bison

Botão L2 no Playstation e L no Saturno
Sequência - $\leftarrow \leftarrow \downarrow$,
 $\downarrow \leftarrow \downarrow \downarrow$, e $\square + \Delta$
(Playstation) ou X + Y (Saturno)

DAN

Botões L2 + R2 no

Linking MOVES

Numeramos cada um, apenas pra você não se confundir.

Ryu

- 1 - Sfr, SM, \downarrow CF
- 2 - \downarrow Cfr, \downarrow CF
- 3 - \downarrow Cfr, \downarrow CM, \downarrow CF

CHUN-LI

- 1 - Sfr, SM, SF
- 2 - Sfr, SM, \downarrow CF

CHARLIE

- 1 - \downarrow Sfr, \downarrow Cfr, SM, SF
- 2 - \downarrow Sfr, SM, SF

KEN

- 1 - Sfr, SM, \downarrow CF
- 2 - \downarrow Sfr, \downarrow Cfr, \downarrow CF
- 3 - \downarrow Sfr, \downarrow Cfr, \downarrow CM, \downarrow CF
- 4 - \downarrow Sfr, \downarrow Cfr, CM

BIRDIE

- 1 - \downarrow Sfr, \downarrow Cfr

ADON

- 1 - Sfr, SM, CF
- 2 - Sfr, SM, \downarrow CF

AKUMA

- 1 - Sfr, SM, \downarrow , CF
- 2 - \downarrow CM, \downarrow CF
- 3 - \downarrow Cfr, \downarrow CM, \downarrow CF

GUY

- 1 - Sfr, SM, SF, CF
- 2 - \downarrow Cfr, \downarrow SM, \downarrow CF

DAN

- 1 - Sfr, SM
- 2 - \downarrow Sfr, \downarrow SM

SAGAT

- 1 - Sfr, SM, CF
- 2 - Sfr, SM, \downarrow CF

SODOM

- 1 - Sfr, CM, CF
- 2 - Sfr, SM, \downarrow CF
- 3 - Cfr, CM, CF
- 4 - CF, CM, \downarrow CF

ROSE

- 1 - \downarrow Cfr, \downarrow CM, \downarrow CF

As Feras das ruas

Guy

Special Moves

Overhead Slam - → + SM
Elbow Drop - No at, → + SM



Super Special do Akuma sobre Guy: não tem defesa!

CF - Chute com um pequeno salto.
Bushido Leap - ↓ ↓ ↓ + Soco.
obs: aperte botão de Soco durante o movimento para que Guy execute um Elbow Attack. Se Guy estiver em cima do oponente aperte Soco para ele agarrá-lo.
Alpha Counter - ← ← ↓ - Chute

Super Moves

Bushido Rage - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +
Chute
Bushido Jump - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ +
Soco

Devastating Combos

Fist of Fury - Sfr, Sfr, Sfr, SM, ↓ SF, ↓ ↓ + CM, CM
Quatro-Hit - Sfr, ↓ Cfr, ↓ CM, ↓ CF
Slide Tackle - ↓ Sfr, SM, ↓ SF, ↓ ↓ + CM, CM
Onze-Hit Super Bushido Rage - Voadora com CF, Sfr, Sfr, SM, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (Cfr + CM + CF)

Dan

Personagem secreto

Special Moves

Fireball - ↓ ↓ ↓ + Soco Dragon
Punch - → ↓ ↓ + Soco
Gale Kick - ↓ ← ← + Chute
Alpha Counter - ← ← ↓ + Chute

Super Moves

Vacuum Fireball - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco
Rising Dragon Wave - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Chute
Fury Kick - ↓ ← ← ↓ ← + Chute

Devastating Combos

Cinco-Hit - Voadora pelas costas do opo

nente com CM, Sfr, ↓ SM, ↓ ← + CM
Undevastating - Voadora pelas costas do oponente com CM, Sfr, SM
Três-Hit - Voadora com CF, Cfr, ↓ ↓ + SF
Três-Hit - Voadora com CF, Cfr, → ↓ ↓ + SF
Oito-Hit Super Combo - Voadora pelas costas do oponente com CM, ↓ Cfr, ↓ ↓ ↓ ↓ + (Cfr + CM + CF) para seis-Hits

Sagat

Special Moves

Low Tiger Shot - ↓ ↓ ↓ + Chute
High Tiger Shot - ↓ ↓ ↓ + Soco
Tiger Claw - → ↓ ↓ + Soco
Tiger Crush - → ↓ ↓ + Chute
Alpha Counter - ← ← ↓ + Chute

Super Moves

Tiger Genocide - → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Chute
Tiger Cannon - → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco
Tiger Raid - ↓ ← ← ↓ ← + Chute

Devastating Combos

Cinco-Hit - Voadora com CM, Sfr, ↓ CM, ↓ ↓ + CF
Quatro-Hit - Voadora com CF, Sfr, SM, CF
Sete-Hit - Voadora pelas costas do oponente com Cfr, Sfr, SM, → ↓ + SF
Três-Hit - Voadora com CF, CM, ↓ ↓ + CF
Quinze-Hit Super-Hit - Voadora com CF, Sfr, SM, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + (Cfr + CM + CF) para 12-Hits

Sodom

Special Moves

Slide Kick - ↓ + CF
Jitte Slice - → ↓ ↓ + Soco
Power Bomb - ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco
Carpet Bomb - ↓ ↓ ↓ ↓ + Chute
Alpha Counter - ← ← ↓ + Soco

Super Moves

Mega Jitte Slice - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + três botões de Soco
Mega Power Bomb - Duas vezes 360° começando de qualquer direção + três botões de Soco

Devastating Combos

Três-Hit - Voadora com CF, Sfr, → ↓ ↓ + SM

Akuma

Personagem Secreto

Special Moves

Overhead Chop - → + SM
Spin Kick - → + CM
Diving Kick - No ague do pulo, ↓ + CM
Fireball - ↓ ↓ ↓ + Soco
Red Fireball - ← ↓ ↓ ↓ + Soco
Air Fireball - No pulo, ↓ ↓ ↓ + Soco
Hurricane Kick - ↓ ← ← + Chute
Dragon Punch - → ↓ ↓ + Soco
Forward Roll - ↓ ← ← + Soco
Air Roll - ↓ ↓ ↓ + Soco
Teleport - → ↓ ↓ + (Sfr + SM + SF) ou (Cfr + CM + CF) ou ← ↓ ↓ + (Sfr + SM + SF) ou (Cfr + CM + CF)
Alpha Counter - ← ← ↓ + Chute

Super Moves

Vacuum Fireball - → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco

Dan, um dos secretos, mistura os estilos de Ryu e Ken. Aqui, ele detona com esse Chute Furioso (Fury Kick), sobre Sagat. Tente também o Rising Dragon Wave

Rising Dragon Wave - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco
Aerial Vacuum Fireball - Quando estiver no ar, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco
Super Special - Sfr, Sfr, →, Cfr, Sfr

Devastating Combos

Seis-Hit - Sfr, SM, SF, ↓ ↓ ← + CF
Cinco-Hit - Voadora com CM, ↓ Sfr, ↓ Cfr, ↓ CM, ↓ ↓ + SF
Quatro-Hit - Voadora com CM, Sfr, CF, ↓ ↓ + SF
Quatro-Hit - ↓ + Sfr, CM, ↓ ↓ ← + CM
Super Doze-Hit - Voadora pelas costas do adversário com CM, Sfr, Cfr, SF, ↓ ↓ ↓ ↓ + (Sfr + SM + SF) para oito-Hits
Quatro-Hit - Voadora com Cfr, ↓ Sfr, ↓ SF, ↓ ↓ + SF
Três-Hit - Voadora com CF, ↓ CM, ↓ ↓ + SF
Três-Hit - Voadora com SF, ↓ SF, ↓ ← + Cfr

Quatro-Hit - Voadora com CF, Sfr, ↓ Sfr, ↓
↓ Sfr, ↓ Sfr
Quatro-Hit - Voadora com Sfr, Sfr, SM, Sfr, Sfr
Cinco-Hit - Voadora pelas costas do oponente com CF, Cfr, CM, CR, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
Chute

Nove-Hit Super - Voadora com Sfr, Cfr, CM, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ (Sfr + SM + Sfr)

Rose



Rose manda um Soul Catch por cima de Sodom

Special Moves

Slide Kick - ↓ + CM
Soul Spark - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco
Soul Catch - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco
Soul Reflect - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco
obs: Sfr absorve magias e as transforma em energia para a sua barra de Super; SM para refletir magias; e Sfr para refletir magias para ↓
Alpha Counter - ← ↓ ↓ + Soco

Super Moves

Aura Soul Spark - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco
Aura Soul Catch - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco
Soul Illusion - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Chute

Devastating Combos

Três-Hit - Voadora com CF, ↓ Sfr, ↓ Sfr
Quatro-Hit - Voadora com Sfr, ↓ Sfr, ↓ Sfr, CF
Quatro-Hit - Voadora com CM, ↓ Sfr, ↓ Cfr, ↓ SM, CM
Seis-Hit - Voadora pelas costas do oponente com CM, ↓ Sfr, ↓ Cfr, ↓ Cfr, ↓ CF
Sete-Hit Super Soul Rush - Voadora com Sfr, ↓ Sfr, ↓ Cfr, CM, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ (Sfr + SM + Sfr)

M. Bison

Personagem Secreto

Special Moves

Teleport - → ↓ ↓ ↓ (Sfr + SM + Sfr) ou (Cfr + CM + CF) ou ← ↓ ↓ ↓ (Sfr + SM + Sfr) ou (Cfr + CM + CF)
Head Stomp - ↓ 2s. ↑ + Chute

Demon Flight - ↓ 2s. ↑ + Soco
Scissors Kick - ← 2s. → + Chute
Psycho Aura - ← 2s. → + Soco
Alpha Counter - ← ↓ ↓ + Soco

Devastating Combos

Três-Hit - Voadora com CR, ↓ Sfr, ↓ Sfr
Quatro-Hit - Voadora com Sfr, ↓ Sfr, ↓ Sfr

Super Moves

Knee Press - ← 2s. → ← + Chute
Psycho Crusher - ← 2s. → ← + Soco

Ryu

Special Moves

Overhead Punch - →, SM
Sonic Kick - → CM
Fireball - ↓ ↓ ↓ + Soco
Hurricane Kick - ↓ ↓ ↓ + Chute
Dragon Punch - ↓ ↓ ↓ + Soco
Alpha Counter - ← ↓ ↓ + Soco

Super Moves

Vacuum Fireball - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Soco
Vacuum Hurricane Kick - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Chute

Devastating Combos

Seis-Hit - Voadora pelas costas do oponente com FK, ↓ + SK, ↓ + JP, ↓ + SK, ↓ + FK, ↓ + FP
Nove-hit - Voadora com RK, JP, SK, FP, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ (JP + SP + FP) para quatro hits

Chun-Li

Special Moves

Heel Kick - No ar, ↓ 2s., CM
Knee Flip - ↓, CF
Split Kick - → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + Chute
Lightning Kick - Chute repetidamente
Fireball - ← 2s. →, Soco
Vertical Spin Kick - ↓ 2s. ↑, Chute
Alpha Counter - ← ↓ ↓ + Chute
Super Moves
Thousand Burst Kick - ← 2s. → ← →, Chute

Spinning Shadow Kick - ← 2s. ↓ ↓ ↓, Chute
Power Storm - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Soco

Devastating Combos

Quatro-Hit - Voadora com SK, ↓ + JP, ↓ + FK, ↓ + FP
Doze-hit - Voadora com FP, ↓ + FK, ↓ + → (SK + FK + RK), ↑ + RK para três hits

Charlie

Special Moves

Jumping Back Kick - → + CM ou ← + CM
Charging Side Kick - → + CF ou ← + CF
Sonic Boom - ← 2s. →, Soco
Flash Kick - ↓ 2s. ↑, Chute
Alpha Counter - ← ↓ ↓ + Soco



M. Bison manda uma Psycho Aura em Charlie

Super Moves

Sonic Blade - ← 2s. → ← →, Soco
Somersault Justice - ↓ 2s. ↓ ↓ ↑, Chute
Crossfire Blitz - ← 2s. → ← →, Chute

Devastating Combos

Seis-hit - Voadora com SK, ↓ + JP, ↓ + JP, ↓ + SK, ↓ + FK, ↓ + FP
Nove-hit - Voadora com RK, ↓ + JP, ↓ + SK, ↓ + → (SK + FK + RK)

Ken

Special Moves

Overhead Axe Kick - → + SM
Ground Roll - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Soco
Fireball - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Soco
Hurricane Kick - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Chute
Dragon Punch - → ↓ ↓ ↓, Soco
Alpha Counter - ← ↓ ↓ + Soco

Super Moves

Rising Dragon Wave - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Soco
Vertical Dragon Wave - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Chute

Devastating Combos

Cinco-Hit - Voadora pelas costas do rival com FK, JP, SK, FK, ↓ ↓ ↓ + FP
Dez-Hit - Voadora pelas costas com FK, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ (JP + SP + FP)

Birdie

Special Moves

Head Butt Charge - ← 2s. →, Soco
Turn-Around Head Butt - Segure qualquer dois Socos ou dois Chutes, depois solte: obs.: quanto mais você segurar mais poderoso sai o golpe.
Chain Grab - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Soco
Alpha Counter - ← ↓ ↓ + Soco

Devastating Combos

Quatro-hit - Voadora com ↓ + FP, SK, FP
Sete-hit - Voadora com RK, ↓ + SK, ↓ + → (SK + FK + RK)

Super Moves

Mega Head Butt Rush - ← 2s. → ← →, Soco
Leaping Chain Grab - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Soco ou Chute

Adon

Special Moves

Front Kick - ↓ + CM
Jaguar Kick - ← ↓ ↓ ↓, Soco ou Chute
Jaguar Tooth - → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Chute
Jaguar Knee - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Chute
Alpha Counter - ← ↓ ↓ + Chute

Super Moves

Jaguar Breed Assault - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Soco
Jaguar Revolver - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓, Chute

Devastating Combos

Quatro-hit - Voadora pelas costas com FK, ↓ + JP, ↓ + SP, RK
Nove-hit - Voadora com FP, ↓ + JP, ↓ + SP, ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ (JP + SP + FP)

Toshinden 2

闘神伝

Este é o nome do game em japonês e quer dizer A Lenda da Batalha dos Deuses.

TOSHINDEN 2

Takara, luta, 1 ou 2 jogadores.

9.0 Gráficos e sons melhoraram muito e a apresentação é dez. O desafio não aumentou e o game continua fácil de jogar. Vale pelo conjunto.

Quem curtiu a versão 1 pode mergulhar de cabeça neste segundo CD. Os cenários ficaram menores mas muito mais transados. Mestre Gaia agora está disponível sem truques, com um belo visual.

Os novos lutadores são superinvocados: Chaos, um Cingalês (pessoa que nasce no Sri Lanka) e Tracy, uma policial norte-americana com pinta de skatista. Fora esses, ainda pintam os quatro chefes: Uranus, Master, Sho e Vermillion. Todos podem ser controlados.

Jogue com os 4 chefes

Olha só essas dicas do além, para se jogar com Uranus e Master. A coisa é muito simples. Basta acabar o jogo no nível 4 ou maior, com qualquer personagem. Depois de acabar o game, vá até as opções e aumente a dificuldade. Comece outra partida e, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor na interrogação (?). Aperte Select para que os personagens virem-se devagar. Você verá as duas chefes. Pegue uma delas e termine novamente. Feito isso, volte para a interrogação: Sho e Vermillion estarão disponíveis para você.



Duke

Sazancross - ← → ↓ ↑ □ ou △
Desu - ↓ → ↑ □ ou △
Helm Clash - no ar; ↓ → ↑ □ ou △
Hard Rose - → ↓ ↑ □ ou △
Ko Fin - ↓ → ↑ X ou ○
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Ji Endo - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
Golpe secreto - → ↓ ↓ ↓ ← → ↓ ↑ +

Kayin

Sonic Slash - ↓ → ↑ □ ou △
Dead Laser - → ↓ ↓ ↑ □ ou △
Shoulder Clash - ↓ ↓ ↓ ↑ X ou ○
Ragging Sun - no ar; ↓ ↓ ↓ ↑ X ou Upper Grade - ↓ + △
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Hell's Infernal - → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
Golpe secreto - → ↓ ↓ ↓ ↓ ← → ↑ +

Gaia

Botan - ← ↓ ↓ ↓ ↑ □ ou △
Ogi - ↓ ↓ ↓ ↑ □ ou △
Tsubame - → ↓ ↓ ↑ □ ou △
Oboro - ↓ ↓ ↓ ↑ X ou ○
Tsukino Wa - ← → △
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Gokano Kurenai - → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ +

Golpes especiais

1 - ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↑ +
2 - ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ +

Rungo

Daichino Ikari - ↓ → ↑ □ ou △
Daichino Mezane - → ↓ ↑ X ou ○
Kaze to Taiyōno Ikari - → ↓ ↑ □ ou △
Daichino Atekebi - → ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ X ou ○
Muchageri - ↓ ↓ ↓ ↑ X ou ○
Overdrive Tarikugetchindan - Os quatro botões simultâneos
Especial Daichihyakusai - ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
Golpe secreto - ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ +

Sofia

Sunder Ring - funciona no ar; ↓ ↓ ↓ ↑ □ ou △
Aurora Revolution - funciona no ar; ↓ ↓ ↓ ↑ □ ou △
Love Shower - ← ↓ ↓ ↓ ↑ X ou ○
Light Snack - ↓ → ↑ □ ou △
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Call me Queen - → ← → ← + △
Golpe secreto - → ↓ ↓ ↓ ↓ ← → + △

Tracy

Electro Shadow - ← ↓ ↓ ↓ ↑ □ ou △
Honey Moon - → ↓ ↓ ↑ X ou ○
Electro Spartan - → ↓ ↓ ↑ □ ou △
Jackpot - Funciona no ar; ↓ ↓ ↓ ↑ X ou ○
King Slave - ← ↓ ↓ ↓ ↑ □ ou △
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Crazy Paranet - → ← → + △

Golpes especiais

1 - ← → + □ + X
2 - → ↓ ↓ ↓ ↓ ← → + ○

Eiji

Rikkuzan - ↓ → ↑ □ ou △
Hisozan - kai - → ↓ ↓ ↑ □ ou △
Mukurovaki - ← ↓ ↓ ↑ □ ou △
Ryuseikyaku - no ar; ↓ ↓ ↓ ↑ X ou ○
Shugakidan - ↓ + X ou ○
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Byakkimoshuken - → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ +
Golpe secreto - → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ + △

Ellis

Lollypop - ↓ ↓ ↓ ↑ □ ou △
Arc Slash - no ar; ↓ ↓ ↓ ↑ □ ou △
Sour Window - → ↓ ↓ ↑ □ ou △
Homing Swallow - ↓ ↓ ↓ ↑ X ou ○
Circle Dancing - no ar; ↓ ↓ ↓ ↑ X ou ○
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial French Kiss - → ← → + △
Golpe secreto - ↓ ↓ ↓ ↓ ← → + △

Venha participar do torneio de games que vai agitar a zona norte

1º GAMEWAR

ROCK
ROLLER
TRIBU
NOW

Dias 26 e 28 de abril - 19:00hs.

Local: R. Galathea, 960/1000

(à 20m do Centro Norte e ao lado da Expo Center)

Mostre que você é fera nos cartuchos SNES:



Informações e inscrições: (011) 951-0315

PATROCÍNIO:

Kampai
games



HOT
GAMES

TILT'S
Game Locadora

Loja 1 - (011) 265-5221
Loja 2 - (011) 959-5815

(011) 202-2471

Loja 1 - (011) 843-9021
Loja 4 - (011) 262-0980

PROMOÇÃO:

THE
GAMES

THE
LIFE

Rosy Mac Queen e
Edson Vidinha

REALIZAÇÃO E ORGANIZAÇÃO:

ROCK
ROLLER

TRIBU
NOW



Tracy enfrenta Tracy com um King Slave



Chaos contra Chaos num Zankoko Cutter



Galá arrasa com o superespadao e o visual novo



O Overdrive da Sofia: acerta em 360 graus, com estrelinhas. Uii!



Vermillion detona um especial contra Sho: os dois chefões na tela

Mundo

Shippujodanzuki - ↓ ↘ → + □ ou △
Corikirajin - no ar ↓ ↘ → + □ ou △
Gorikitenpu - no ar ↓ ↘ → + □ ou △
Gorikifujin - ← ↙ ↘ → + □ ou △
Shippugedanzuki - ↓ ↙ ↘ → + □ ou △
Shipputenzuki - ← ↙ ↘ → + □ ou △
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Chorikidaibutsumetsu -
↓ ↘ ↙ ↘ → + △
Golpe secreto - → ↗ ↘ ↙ ↘ → + ↓ ou ↑

Golpes secretos

- □ ↘ ↙ ↘ → +
- ← ↘ ↗ ↘ → + □ ou ○
- ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ → + □ ou ○

Chaos

Gedo Gas - ↓ ↘ → + □ ou △
Jado Wave - no ar ↓ ↘ → + □ ou △
Zankoko Cutter - ↓ ↘ ↙ ↘ → + □ ou △
Hido Drill - ← ↙ ↘ ↗ ↘ → + X ou ○
Mudo Run - ↓ ↘ ↗ ↘ → + X ou ○
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial Koppamijin -
← ↙ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ → + △

Golpes especiais

- ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ → + □ ou ○
- ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ → + □ ou ○
- ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ → + □ ou ○
- ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ → + □ ou ○
- ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ → + □ ou ○

Fo

Donpappa - → ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ → + □ ou △
Dondonpappa -
no ar → ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ → + □ ou △
Dondokosho - ← ↙ ↘ ↙ ↘ → + □ ou △
Donpa - ↓ ↙ ↘ ↙ ↘ → + □ ou △
Kappore - ↓ ↙ ↘ ↙ ↘ → + X ou ○
Bironon - → + △
Overdrive - Os quatro botões simultâneos
Especial - → ↙ ↘ ↙ ↘ → + △

Real Bout Fatal Fury

Agora que o CD saiu, preparamos uma série realmente especial de golpes, os Guard cancel e os Complex Combos, pra detonar este game nota 10. Todos os golpes normais e Especiais 1 e 2 você confere no manual do CD e nos arcades. Então, curta esses supergolpes enquanto tenta descobrir se o jogo tem ou não lutadores secretos.

Terry Bogard

Guard Cancel - Power Dunk - → ↓ ↘ + B
CCombo - Voadora, B, B → + C, adversário no plano secundário, D, Triple Gazer.

Andy Bogard

Guard Cancel - Sho Ryu Dan - → ↓ ↘ + C
CCombo - Voadora, C, C, C, C → + C, adversário no plano secundário, D, Quicksilver Break

Kim Kap Hwan

Guard Cancel - Ku Sa Zin - → ↓ ↘ + A
CCombo 1 - Voadora, A, A, A, A, A, B, B, C, C
CCombo 2 - B, B, B, Chinese Phoenix Kick

Duck King

Guard Cancel - Dancing Dive - ↓ ↘ ↙ + B
CCombo - → A, B, C, adversário no plano secundário, D, qualquer Super golpe.
Após usar o Duck Dance, você poderá usar os Supergolpes:
Super Head Spin Attack - ← ↙ ↘ + B+C
Super Dancing Dive - ↓ ↘ ↙ ↘ + B+C
Super Neo Break Storm - ↓ ↘ ↙ ↘ + B+C.

Joe Higashi

Guard Cancel - Tiger Kick - → ↓ ↘ + B
CCombo - Voadora, B, B → + C, adversário no plano secundário, D, Slash Kick.

Mai Shiranui

Guard Cancel - Ryu En Bu - ↓ ↘ ↙ + A
CCombo 1 - → A 8 vezes → + B, Leotard Ninja Bees
CCombo 2 - Voadora, A, A → + C, adversário no plano secundário, Leotard Ninja Bees.

Sokaku Mochizuki

Guard Cancel - Flames of Doom - ↓ ↘ ↙ + B
CCombo - Voadora com C, C em pé, e A rapidamente, → + C.

Bob Wilson

Guard Cancel - Monkey Dance - → ↓ ↘ + B
CComb0 1 - Voadora, C, C, C, C, Dangerous Wolf.
CCombo 2 - Voadora, A, A, A, A, B → + C, adversário no plano secundário, D, Mad Spin Wolf.

Hon Fu

Guard Cancel - Sky of Fire Noogie - → ↓ ↘ + A
CCombo - A, A → + C, adversário no plano secundário, D, Storm in Gadensta.

Blue Mary

Guard Cancel - Straight Slice - C ← → + B
CCombo - Spin Fall, C em pé, Straight Slice, Stun Fang.

Franco Bash

Guard Cancel - Double Kong - ↓ ↘ ↙ + A
CCombo - Voadora, B, B ↑ + C, adversário no plano secundário, D, Doomed Day Buster
A continuação do segundo especial Doomed Day Buster é infinita. Você pode acertar o oponente no ar quantas vezes quiser ou até onde sua coordenação permitir. Os golpes durante o Doomed Day Buster podem variar conforme a distância do adversário. Confira:
Dois diretos - ↓ ↘ → + A
Chute para frente - ↓ ↘ → + B
Ombrada - ↓ ↘ → + C
Gancho - ↓ ↘ ↙ + A
Chute alto - ↓ ↘ ↙ + B
Final Omega Shot - ↓ ↘ ↙ + C

Ryuji Yamazaki

Guard Cancel - → ↘ → + A
CCombo - Voadora, A, C, C, C, Snake Tamer

Jin Chon Shu

Guard Cancel - Emperor Tenji Slash - → ↓ ↘ + A
CCombo - Voadora, A, B → + C, adversário no plano secundário, D, Imperor Kick.

Jin Chon Rei

Guard Cancel - Ko Ren Satsukon (especial 2) - → ↓ ↘ + A
CCombo - Voadora, A, B → + C, adversário no plano secundário, D, Imperor Kick.

Billy Kane

Guard Cancel - Ko Ren Satsukon (especial 2) - → ↓ ↘ + C
CCombo - A, B, C, adversário no plano secundário, D, Ko Ren Satsukon.

Geese Howard

Guard Cancel - Evil Spirit Slash - C ← → + B
CCombo - ↓ B, B, B, B, B, em pé, → + C, Raising Storm

Deadly Hidden DX Tilt Combo

Esse é o combo maldito do jogo. Ele só pode ser acionado com a energia vermelha e com a segunda barra de energia cheia. Geese começa atacando com uma sombra e finaliza com um movimento de golpe inédito, que parece um terceiro especial. A sequência é: → ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ ↘ → + A, A, B, C, C, C, B, C, → ↓ ↘ ↙ ↘ ↙ + C.



EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
SHOWBIZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HOROSCOP: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde
VIAGEM E TURISMO

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

HORÓSCOP ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 867-3000 - Fax: (011) 867-3300 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Caixa Postal: 4816 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486/532-1583

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (019) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av. Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519

Vitória: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira - Espírito Santo - Telefax: (027) 324.1174

Antigamente
a luz e o som
tinham a mesma velocidade.

Aí a luz comprou um Dharma.



Gladiator Hi

Se você precisa correr, use

DHARMA
DISPARADO

STREET FIGHTER II

AGORA
EM FITAS DE
VIDEO!

RETRO
AVENGERS

JÁ NAS LOJAS!

VOLUME 2

- ▶ No Inferno de Hong Kong...
- ▶ Um Homem Chamado Dragão Voador...
- ▶ O Segredo das Artes Marciais...



NA COMPRA DE
1 FITA
DE VIDEO
GRÁTIS
1 CARTELA
ADESIVA

VOLUME 1

CAPCOM

- ▶ A viagem...
- ▶ O As da Força Aérea...
- ▶ Duelo de Hong Kong...



ART WORK ©1996 - Premier Filmes Ltda.

P

Premier
Filmes Ltda.

CX.POSTAL 70503 / CEP 05013-990 / SÃO PAULO-SP

COLECIONE!



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!


Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!


Digitalizado por: evil arthas


Editada por: anderbass

Revista: venom

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

